不思議のダンジョン

風来のシレン2

鬼襲来！シレン城！

テクニカルガイドブック

ファミ通
責任編集

不思議のダンジョン　風来のシレン2　鬼襲来！シレン城！　テクニカルガイドブック

不思議のダンジョン

風来のシレン2

鬼襲来！シレン城！

テクニカルガイドブック

目次

■第一部 基本システム ……………………5

「風来のシレン2」をプレイするうえで必要な知識を紹介している。不思議のダンジョンシリーズを初めてプレイされる方は熟読することをオススメする。

○冒険の前に ……………………6
○シレンのステータス ……………………8
○ターンの概念 ……………………10
○シレンの行動 ……………………12
○アイテムの使用 ……………………17
○アイテムの合成 ……………………22
○モンスター ……………………26
○ダンジョンの基礎知識 ……………………28
○店・行商人の利用 ……………………32
○罠 ……………………34
○土偶 ……………………36

■第二部 ダンジョン攻略 ……………………37

シレンの行く手にはさまざまな不思議のダンジョンが出現する。シュテン山から鬼ヶ島、神社の隠し穴までのダンジョンの特徴と攻略法を紹介している。

●第一章　冒険指南 ……………………38
○小さな谷 ……………………40
●第二章　シレン城建設 ……………………44
○城造りについて ……………………46
○イベント紹介～城が完成するまで～ ……………………48
○仲間キャラクター紹介 ……………………49
○シュテン山フイールド紹介 ……………………55
●第三章　シュテン山道探索 ……………………64
○シュテン山のダンジョン ……………………66
○シュテン山道ルート別攻略 ……………………72
○初級ルートダンジョン攻略 ……………………73
○中級ルートダンジョン攻略 ……………………74
○上級ルートダンジョン攻略 ……………………76
●第四章　鬼ヶ島探索 ……………………78
○鬼ヶ島 ……………………80
○鬼ヶ島ダンジョン攻略 ……………………84
○鬼ヶ島クリア後の変更点 ……………………88
●第五章　もののけ王国建国 ……………………90
○もののけ王国 ……………………92
○神社の隠し穴 ……………………98
○神社の隠し穴ダンジョン攻略 ……………………105
○もっと不思議のダンジョンへ ……………………110
○鬼族の宝とは ……………………112

Contents

■第三部 テクニック集……………………113

第三部ではダンジョンから無事生還するためのテクニックを公開。タイムアタックでは鬼ヶ島クリアまでの最短クリア方法をポイント別にわけて紹介する。

○冒険に役立つテクニック集……………………114
○タイムアタックに挑戦……………………128

■第四部 データリスト……………………131

出現するアイテムとシレンの行く手を阻むモンスターのデータを紹介する。モンスターは敵としての注意点と仲間として使う方法を併せて記載している。

○アイテム……………………132
○モンスター……………………144

■第五部 制作スタッフインタビュー……205

「風来のシレン2」のゲームバランスデザインを担当した長畑成一郎氏と、不思議のダンジョンシリーズの生みの親中村光一氏のインタビューを掲載。

○長畑成一郎氏インタビュー……………………206
○教えて! 中村さん!!……………………213
○索引……………………218

■コラム……………………

コラム1～9ではゲームの攻略とは関係ないが、知っていると深くゲームを楽しめるようなさまざまな情報を紹介している。新たな発見があるかもしれない。

○コラム1:安全地帯の作りかた……………………147
○コラム2:モンスターをもっとよく知る手段……151
○コラム3:「はい・いいえ」イベントの結末……155
○コラム4:のりうつりの杖で楽をする……157
○コラム5:表示限界にともなう珍現象……166
○コラム6:モンスターなんでもベスト3……171
○コラム7:中断データ再開時の画面……187
○コラム8:仲間にできない仲間たち……196
○コラム9:店主のセリフ集……………………203

旅の神クロンの導き

混乱には知恵を
恐れには勇気を
印の宿りし剣をつらぬけ
道の遥か上空へ
鳥を運ぶ風のように

第一部

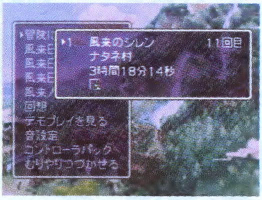
基本システム

冒険の前に

ダンジョンへ冒険に出る前にゲームメニューで選択できるコマンドについて知っておきたい。特に自動でゲーム中にセーブされてしまう風来日記のシステムは充分に理解しておこう。

風来日記を作る

風来日記とはセーブデータのことで、ひとつのカートリッジにふたつまで作ることができる。ゲームを中断する際には必須な行動で、初めて冒険に出るのであれば最初に作っておかなければならない。このときプレイヤーの名前を入力するのだが、これは風来日記の名前としても使用されることになる。一度入力すると変更はできないので慎重に決定すること。また名前入力と同時に選択できるメッセージ速度はいつでも変更が可能だ。



風来日記にはそのデータでクリアしたことがあるダンジョンがアイコンで表示されていく。

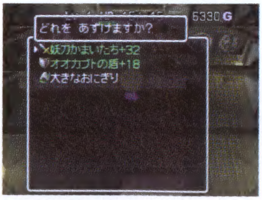
セーブについて

ダンジョン内の冒険ではシレンが1回行動するたびに、風来日記へセーブが自動で行われている。この機能の利点はコマンドウィンドウからセーブコマンドである中断を選ばなくても途中経過が記録されることにある。注意すべきはナタネ村やシュテン山中腹、頂上などのフィールド上では施設を利用したときにしか自動セーブが行われていないということ。確実にセーブするためにもゲームをやめるときは中断コマンドを必ず実行しよう。

自動セーブは便利な機能だが過信は禁物。ナタネ村やシュテン山頂上では中断コマンドを使うこと。

日記をうつす場合の注意点

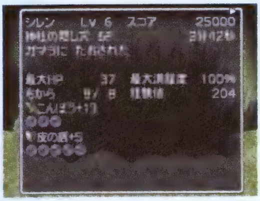
前述したように行動するたびに自動でセーブされるということは、ダンジョンで致命的な失敗をしてもやり直しができないことを意味する。特に鍛えあげた剣や盾を失うと、そのあとの冒険が厳しくなるのは必至だ。これを防ぐためには剣や盾を合成してナタネ村に帰ってきたら、日記をうつしてセーブデータのコピーを作っておくといい。ただし、持っていたアイテムを倉庫に預けておかないと風来日記をうつすときに、ひとつ残らず消えてしまうので注意しよう。



倉庫にアイテムを預けておけばコピーしたデータでもアイテムは消えない。

風来人番付

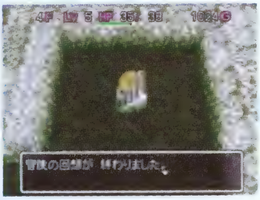
シレンがモンスターに倒されたときやダンジョンの最深部に到達して冒険が終了すると、入手したギタンの量や到達したフロア数などからスコアが計算される。風来人番付はこのスコアが優秀だったものを各ダンジョンごとに上位30位まで記録している。またスコア以外にもその冒険のプレイ時間や終了時のメッセージ、シレンの状態、装備の状態なども見ることができる。



わざと間抜けな倒されかたをして、風来人番付でどう表示されるのかを見てみるのも面白い。

回想

冒険をダンジョンの途中で中断したデータで、シレンがそのフロアに移動してからどう行動したかを再現するためのコマンド。冒険再開直後の凡ミスを減らすためにも、いきなり再開するよりシレンとフロアの状況を回想を使って確認したほうがいい。回想中はCボタンで持ち物の確認が、またスタートボタンを押せば回想のキャンセルを行うことができる。



回想を見てフロアの状況を把握しながら、自分の行動に無駄がないかもチェックするといい。

冒険に出る

このコマンドを実行して風来日記を選べば、中断した冒険を再開することができる。冒険の再開方法は中断したダンジョンから続けるかナタネ村に戻り、そこから冒険をやり直すかの2種類。シレンが倒されてナタネ村に戻ったときと同じ状態であることを考えると、特別な理由がないかぎりこのコマンドで村に戻る必要はない。

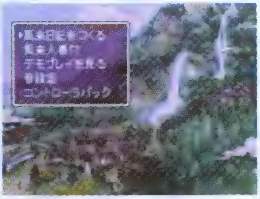
再開方法による違い

冒険の続きから

前回中断した状況から冒険を再開する。シレンの持ち物やフロアの状況などに変化はない

ナタネ村にもどる

中断した冒険を再開せずにナタネ村へ戻る。持っていたアイテムとギタンはすべてなくなってしまう



風来日記を作っていなければ、「冒険に出る」はゲームメニューに表示されないので注意。

ナタネ村に着く前に中断したデータは、村には戻れず、はじめからやり直すことになる。

シレンのステータス

冒険をスムーズに進め、ダンジョン最深部に到達するにはシレンの能力値に関する知識は欠かすことができない。各能力値について正しく理解して冒険を有利に進めよう。

能力値の見かた

シレンの能力値はダンジョンでの行動に大きな影響を与えている。特にモンスターとの戦闘に関係してくるレベル、HP、力などの要素は充分に理解しておいたほうがいい。イベントが発生した場合を除けば、ダンジョンの冒険中にはレベル、HP、ギタンの3つの情報が画面上部へ常に表示されている。そのほかの能力値はCボタンでコマンドウィンドウを開けば確認することができる。

満腹度や力などはコマンドウィンドウを開いて確認。冒険中ならいつでも見ることができる。

各能力値の意味

レベル

シレンの強さを表す数値で、レベルが高いほど矢や石などの飛び道具や剣で攻撃した場合にモンスターへ与えるダメージが増加する。レベルは経験値が一定量を超えるごとに増加していき、最高で99まで上げることができる

HP

シレンの体力を表す数値。シレンが1回行動するたびに最大HPの0.5パーセント分回復していく。HPが0になるとシレンはナタネ村に戻されてしまうので、冒険中は常に残りHPに注意しておきたい。最大値は999で、命の草や弟切草などのアイテムの効果やシレンがレベルアップすることで増加させることが可能

ギタン

鍛冶屋を利用したときの支払いや、店での買い物で必要となるゲーム中のお金。アイテムを店で売るか、ダンジョンでギタンそのものを拾うことで入手する。シレンは最高で99万9999ギタンまで持つことができるが、それ以上ギタンを拾うとアイテムの100万ギタンに変化してしまうので注意。また、モンスターに投げることでギタンの10パーセント分のダメージを与えることができる

剣の強さ

シレンが装備している剣の強さ。この数値が大きいほど、剣で攻撃した場合にモンスターへ与えるダメージ量が増加する

盾の強さ

シレンが装備している盾の強さ。この数値が大きいほど、モンスターの攻撃により受けるダメージが軽減する

満腹度

シレンの満腹度を表し、初期状態ではシレンが10回行動するたびに1パーセント減少していく。この数値が0になると1回行動するたびにHPが1ずつ減少するようになってしまうため、冒険中にはおにぎり、草・種などを食べて回復する必要がある。満腹度が最大値のときにおにぎりを食べるか、アイテムの胃拡張の種を食べることで最大値を200パーセントまで増やすことができる

力

シレンの攻撃力を表す。この数値が大きいほど飛び道具や剣でモンスターを攻撃したときに与えるダメージが大きくなる。力の現在値が最大のときにアイテムのちからの草を飲むことで最大値は増加し、最高で99まで増やすことができる

経験値

シレンのレベルを上げるために必要。基本的に経験値は冒険中にモンスターを倒すことで獲得していくが、アイテムのしあわせ草を飲むことや、しあわせの杖の魔法を受けることでも獲得することができる

状態異常の発生

モンスターの特技を受けたり、ダンジョンに仕掛けられた罠を踏んでしまうと、状態異常が発生することがある。状態異常は外見の変化やアイコンで表示され、シレンの行動にさまざまな影響を及ぼす。ただし、力低下や力半減など能力値が低下するだけのものは、コマンドウィンドウで確認しなければわからないので注意しよう。力低下以外の状態異常はターンの経過で自然に回復するが、モンスターとの戦闘中は回復させているヒマはないので、混乱や盲目などアイテムを使えば回復できる場合があることを覚えておくといい。下表にそれぞれの状態異常と回復方法を記しておいたので、危機脱出の際にぜひ役立ててほしい。

状態異常の表示

状態異常一覧

名称	効果
おにぎり	にぎりもとじめの特技でおにぎりになってしまった状態。10回行動するまで装備している剣や盾の効果がなくなり、持ち物に関係したコマンドが使えなくなる
凍りつき	水龍系モンスターの特技で凍らされてしまった状態。1ターンのあいだ行動することができなくなる
混乱	回転板のワナの効果を受けて方向感覚が狂った状態。10回行動するまで移動と剣の攻撃方向がランダムになってしまう。弟切草を飲むと回復する
最大HP半減	ヤギ司祭の呪文でHPが低下した状態。25回前後(回数はランダム)行動するまでHPの最大値が半分になる
三倍速	倍速状態で倍速の杖の魔法やすばやさ草の効果を受けて、行動速度がさらに1段階上がった状態。4ターンのあいだ1ターンにつき3回行動することができる
ゾワゾワ	ゾワゾワの巻物の効果を受けた状態。10ターンのあいだ正面ではなく背後方向を攻撃するようになる
力低下	毒草や毒矢のワナの効果を受けて力の現在値が下がった状態。毒消し草やちからの草を飲むと回復する
力半減	ヒツジ神官の呪文で力が低下した状態。25回前後(回数はランダム)行動するまで力が半分になる
透明	とうめいの杖の魔法を受けた状態。10回行動するまでモンスターが攻撃してこなくなる
鈍足	毒草や鈍足の杖の効果を受けて行動速度が1段階下がった状態。20ターンのあいだ2ターンに1回しか行動できなくなる。倍速の杖の魔法やすばやさ草の効果で回復する
ねむり	まずそうなおにぎりを食べたときの効果や、眠りガスのワナによって眠らされた状態。5ターンのあいだ行動できなくなる
倍速	倍速の杖の魔法やすばやさ草の効果で行動速度が1段階上がった状態。6ターンのあいだ1ターンにつき2回行動できるようになる
バクスイ	バクスイの巻物の効果を受けて眠らされた状態。10ターンのあいだ行動できなくなり、バクスイ状態の回復後は行動速度が1段階上がる
封印	封印の杖の効果を受けて口が使えなくなった状態。35回行動するまでおにぎりや草を食べたり、巻物を読むなどの口を使う行動ができなくなる
マヒ	しびれサソリの特技や鈍足状態で鈍足の杖の効果を受けた状態。3ターンのあいだ行動することができなくなる。マヒ状態の回復後は行動速度が通常に戻る
盲目	まずそうなおにぎりを食べたときの効果や、砂鉄をぶつけられて目が見えなくなった状態。10回行動するまでモンスター・アイテム・発見済みのワナ・土偶が見えなくなる。めぐすり草で回復する
レベル半減	ガゼル教皇の呪文でレベルが低下した状態。25回前後(回数はランダム)行動するまでレベルが半分になる

ターンの概念

ダンジョン内はターン制と呼ばれるルールで時間が流れている。シレンとモンスターの行動回数に大きく関わるこの要素を理解することは、戦闘を有利に展開するために欠かすことができない。

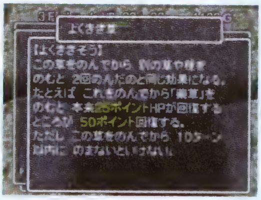
ターンについて

ダンジョン内での行動において鉄則とでもいうべきターン制とはシレンとモンスターが交互に行動することを指す。シレンの行動速度が通常状態なら、一度行動してから再び行動できるようになるまでの期間を1ターンと考えていいのだが、行動速度が変化すると行動回数とターンの経過にはズレが生じるので注意しよう。

また、ターン制のシステムでは味方キャラクターと味方モンスターを含めると右図の順番で行動する。敵モンスターとの戦闘でシレンの行動を決定するときには、この順番を参考に仲間と敵の動きを予想するといい。

ターンの流れ

シレンの行動
▼
敵モンスターの行動
▼
仲間モンスターの行動
▼
仲間キャラクターの行動
→ 次のターンへ（シレンの行動に戻る）



1ターン経過することと1回行動することは別物。アイテムなどの効果時間をまちがえないように注意。

仲間の動きを予想してからシレンの行動を決定すれば、モンスターとの戦いを有利に展開できる。

行動速度

シレンやモンスターの行動速度によって1ターンに何回行動できるかが決まる。行動速度には4つの段階があり、すばやさ草や倍速の杖の効果を受けることで1段階速い行動速度に、毒草や鈍足の杖の効果を受けることで1段階低い行動速度に変化する。初期状態のシレンは1ターンに1回行動可能な通常状態だが、初期状態から倍速や三倍速の行動速度を持つモンスターも存在する。

シレンとモンスターの行動速度の差は、ターンのなかで行動可能となるタイミングに関係している。行動速度が速いモンスターは警戒しておいたほうがいい。

行動速度の変化

三倍速	1ターンに3回行動可能
▲ ▼	
倍速	1ターンに2回行動可能
▲ ▼	
通常	1ターンに1回行動可能
▲ ▼	
鈍速	2ターンに1回行動可能

行動タイミング

行動速度が同じであればシレンとモンスターは交互に行動する。注意が必要となるのは両者の行動速度が異なる場合で、戦闘時において最良の行動を選択するためにも行動速度の差によって両者の行動タイミングがどう変化するのかを知っておくべき。これはシレンの行動速度がモンスターよりも速いか遅いかで異なり、速い場合はシレンだけが行動回数の多い分を行動してから残りをモンスターと交互に、遅い場合はシレンの行動回数分を交互に行動してから、モンスターだけがシレンより多い分を行動することになる。

複雑なのはシレンが倍速でモンスターが三倍速のとき。1回の行動ごとに敵が1回多く動けるので注意。

行動タイミングの違い

行動速度が敵より速い場合	1ターンめ			2ターンめ		
	A	B	C	A	B	C
シレン(3倍速)	○	○	○	○	○	○
モンスター(倍速)	×	○	○	×	○	○

シレンの行動回数が多い分だけ先に行動して(各ターンのA)、残りをモンスターと交互に行動する(各ターンのB、C)

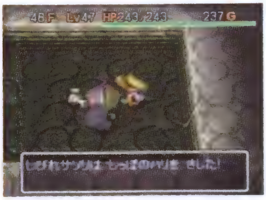
行動速度が敵より遅い場合	1ターンめ			2ターンめ		
	A	B	C	A	B	C
シレン(倍速)	○	○	×	○	○	×
モンスター(3倍速)	○	○	○	○	○	○

シレンの行動回数分を交互に行動して(各ターンのA、B)、モンスターだけが最後に行動する(各ターンのC)

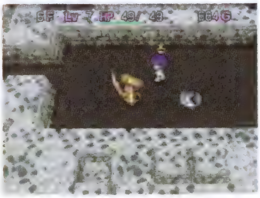
ターン制の考えかた

アイテムや罠などの効果を受けなければ、シレンの行動速度は通常状態のまま変化することはない。ただ1ターンの行動数が1回であるためにターンの経過と行動数が等しく、ターンと行動数を混同してしまいがち。モンスターの状態異常やアイテムの効果時間がターンになっている場合は特に注意したい。1ターンの効果時間は行動速度を倍速に上げると2回行動。3倍速なら3回行動というように、行動数の面から見ると効果時間が伸びたようになる。

シレンが混乱した場合は10回行動すると回復する。ターンではないので行動速度は関係ない。



敵モンスターのマヒ状態は1ターンの効果時間。シレンが倍速なら2回攻撃できる。



仲間の盲目は10ターンの効果時間。その仲間が倍速なら20回行動するまで回復しない。

シレンの行動

ターン制で行われるダンジョンの冒険はシレンの行動しだいで展開が変わってくる。移動や攻撃の方法、コマンドの使用など冒険中にシレンがとれる行動についてあらかじめ理解しておこう。

移動

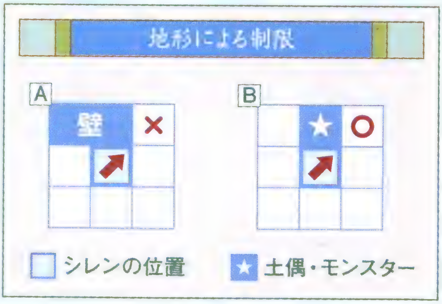
移動方向

ダンジョンではモンスターや土偶などの障害物がなく移動適性が合う地形なら、シレンを中心に縦・横・斜めの8方向へ自由に移動できる。ターン制で進行するダンジョンでの冒険は、モンスターの行動数を減らすという意味でもシレンの行動数を節約することが重要となる。1マスの移動が1回の行動と数えられるため、縦や横方向だけに移動するよりも斜め移動をうまく駆使したほうが行動数を節約することができる。

斜め移動はRボタンを押しながら行う。このボタンを押すと移動方向が斜めに固定されるので確実。

斜め移動の制限

斜め移動はシレンの行動数を節約するのに重要な移動方法だが、壁とシレンが接触して移動するときには制限を受けることがある。シャッフルダンジョンでは壁の形状により絶対とは言いきれないが、ランダムダンジョンでは壁に接触している場合はその壁寄りの斜め方向には移動ができなくなる(右図A参照)。壁ではなくモンスターや土偶と接触しているときも同じことが言えそうだが、この場合は斜め移動が制限されることはない(右図B参照)。



高速移動

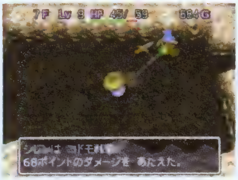
Bボタンを押しながらの移動は壁やモンスター、落ちているアイテムなどに接触するかダメージを受けるまで高速で移動する。iダッシュは3Dスティックを入れた方向にあるアイテムやダンジョンの出口まで、フロア内にアイテムや出口がないときは通路まで、さらに通路では三叉路がなければ自動で曲がって次の部屋まで高速移動する。便利な移動手段ではあるが、安全性を考えると周りにモンスターがいないとき以外は多用しないほうがいい。

高速移動とiダッシュは鬼ヶ島クリアまでのタイムアタックに威力を発揮する(P128参照)。

攻撃

剣を振る

モンスターとの戦闘では拳や装備している剣を用いて攻撃することになる。シレンの正面にモンスターを捕らえてAボタンを押せば拳や剣での攻撃が可能だ。アイアンヘッドの頭やヤリなどの特殊な剣を装備していないかぎり、拳や剣ではシレンに接触している敵にしか攻撃できないので注意。



アイアンヘッドの頭のように射程の長い剣を装備すれば離れた位置にいる敵も攻撃することができる。

飛び道具の使用

離れた場所にいるモンスターに対しては矢や石、大砲の弾など飛び道具を用いた遠距離攻撃が有効だ。遠方からダメージを与えておけば、たとえモンスターに接近されても戦闘を有利に展開することができる。また飛び道具を装備することは剣を装備する場合と異なり、1回の行動として数えられないことも覚えておこう。

飛び道具を装備していれば持ち物から選択しなくてもLボタンを押して撃つことができる。

攻撃の向きを変える

シレンの向きを変えることも1回と数えられない行動のひとつ。Bボタンを短く押すとシレンが移動しなくなり、この状態で方向キーを使えばシレンの向きだけを変えることができる。攻撃を行うときはこの方法でシレンの向きを調節すれば無駄な移動が避けられ失敗も少なくなる。

移動して向きを変えると攻撃を受けてしまう状況でも、向きだけを変えれば先制攻撃できることは多い。

モンスターに与えるダメージについて

モンスターとの戦闘で勝利を得るには、いかに効率よく、かつ確実に大ダメージを与えるかにかかっている。これを決める要素は右表のとおり。シレン側の各要素を高く、モンスター側の要素を低くすればモンスターに与えるダメージが大きくなる。シレンの力やモンスターの守備力はアイテムがなければ好きなように増減できるわけではなく、レベルも経験値を稼げばある程度高くすることはできるが不安定な要素。安定して大きなダメージを与えるには剣の強化が確実といえる。

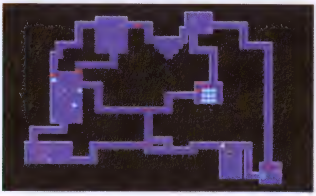
ダメージ量に関係する要素
シレン側
レベル・力・剣の強さ・印の効果
モンスター側
守備力・種族
運の要素
会心の一撃

マップを見る

冒険中にシレンが行動した範囲は自動的にマッピングされる。このマップを参考にすれば、ダンジョンを探索するときに部屋が存在しそうな場所を探すのに役立つ。マップにはシレンの仲間や階段、アイテム、罠、土偶は常に表示されるが、モンスターや行商人、店主はシレンの視界にいるときにしか表示されない。

「その他」コマンドの設定でマップ表示をONにすれば常にマップを表示させることができる。

アイコンの意味



- シレン
- 仲間キャラクター 仲間モンスター
- モンスター 行商人、店主
- 階段、出口
- アイテム
- 罠
- 土偶

持ち物

アイテムを使用する

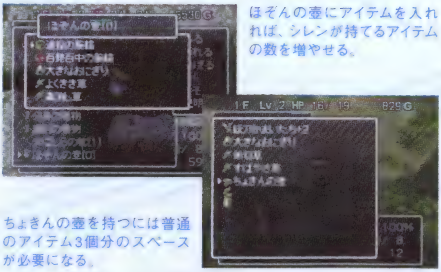
「持ち物」コマンドはダンジョンで拾ったアイテムや店や行商人から購入、入手したアイテムを使用するためのコマンドで、冒険中にCボタンを押すことによりいつでも実行することができる。

使いたいアイテムを選択するとそのアイテムの用途が表示されるので、そこから目的に合ったものを選べばいい。アイテムを用いてダンジョンでさまざまな状況を切り抜けるためには「持ち物」コマンドの活用が必須となる。

シレンがおにぎり状態やマヒ状態のときは「持ち物」コマンドを使用することができなくなる。

持てるアイテムの最大数

アイテムを数多く所有していれば予測不可能なあらゆる状況に陥った際、迅速に対応することができる。シレンが一度に持つことができるアイテムは最大20個までだが、ほぞんの壺を使用すればそれ以上のアイテムを持つことができるので、これを活用しない手はない。また外見は変わらないが、ちょきんの壺や城の材料など、壺に入れることのできない2〜3個分のスペースを必要とするアイテムがあることも覚えておこう。



ほぞんの壺にアイテムを入れれば、シレンが持てるアイテムの数を増やせる。

ちょきんの壺を持つには普通のアイテム3個分のスペースが必要になる。

足元

「足元」コマンドとはシレンの足元に対して何かしらの行動を起こすためのもの。シレンがアイテムの上に乗っているなら「足元」。罠の上に乗っているなら「ワナ」。階段や出口の上に乗っているなら「階段」「出口」にそれぞれ名称が変化する。主に使用するのは落ちているアイテムを拾わずに使うことができる「足元」コマンドだが、バネを踏んで敵から逃げるというような使いかたをすれば「ワナ」コマンドにも充分に利用価値がある。

絶体絶命の状況でも罠をわざと踏むことでしのげることがある。状況に応じて使いわけよう。

足元コマンドの変化

足元

足元にアイテムがある場合のコマンド。落ちているアイテムを持ち物と同じように使用することができる

ワナ

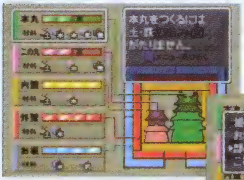
足元に罠が置いてある場合のコマンド。罠をわざと踏むことができる。このコマンドで踏んだ罠は必ず起動する

階段・出口

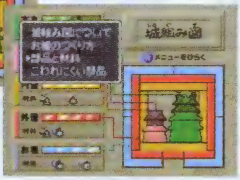
足元に階段や出口がある場合のコマンド。次のフロア

城組み図

シレンがナタネ村に到着してからは城造りが当面の目標となる。「城組み図」は城の完成度を見るためのコマンドだ。またこれ以外にも城造りに必要となる5種類の部品についての説明や、部品を作るために必要な材料についての説明を見ることができる。城の材料収集が目的のシュテン山道探索時においては、シュテン山頂上で必要な部品を作るのにどの材料を集めればいいかをこのコマンドで確認することになる。なお城完成の暁には必然的に「城組み図」を使う必要がなくなる。

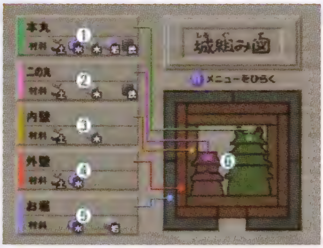


材料が持ちきれないときは城組み図で必要なものをチェックしよう。



城の部品と材料についての情報も表示。ひととおり読んでおいたほうがいい。

城組み図の見かた



①本丸の完成度と本丸の部品に必要な材料
②二の丸の完成度と二の丸の部品に必要な材料
③内壁の完成度と内壁の部品に必要な材料
④外壁の完成度と外壁の部品に必要な材料
⑤お堀の材料とお堀の部品に必要な材料
⑥建設予定地に対応した城全体の完成度

王国メモ

神社の隠し穴探索時に選択できるようになる「王国メモ」はもののけ王国と呼ばれるモンスターの動物園に入れたモンスターを冒険中に確認するためのコマンド。すべてのモンスターをもののけ王国に入れるときには、このコマンドを利用してモンスターが重複しないように捕獲すれば効率がいい。また捕獲したモンスターは、壺を選んで「だす」ことで敵と戦わせたり、「よぶ」ことで再び壺に戻すことができる。

王国メモ・よぶコマンドの説明

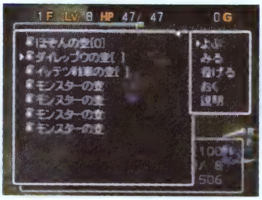
王国メモ

「王国モンスターおぼえがき」を見ることができる。すでに捕まえてもののけ王国に入っているモンスターがわかる（P96参照）

よぶ

ダンジョンに出しているすべての仲間モンスターを、モンスターの壺に戻すためのコマンド

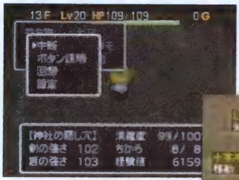
モンスターの壺を持っていれば、ほかのダンジョンでも「王国メモ」を見ることができる。



仲間のモンスターを1体ずつ「よぶ」ときは、モンスターの壺からコマンドを選択すればいい

その他

「その他」コマンドにはダンジョンでの行動に直接は関係しないプレイ環境を変更するのに必要なコマンドが集まっている。ある程度ゲームに慣れてきて、初期設定の環境では不便だと感じたら自分が使いやすいように設定してしまおう。先に述べたようにこのコマンドから選択するものはダンジョンでの行動とはいっさい関係がなく、いつどこで変更しても冒険が不利になるようなことはない。なおゲームの中断もこのコマンドから選択することになる。



ゲームは基本的に自動でセーブされるが、中断を選択したほうがより確実。

シレンの操作方法を表示するボタン説明。プレイに不慣れな序盤で役に立つ。

その他コマンドの説明

中断

冒険を途中でセーブする。中断した冒険は途中から再開することも、冒険中に持っていたアイテムは失うがナタネ村に戻ってから再開することもできる

ボタン説明

コントローラの操作方法を表示する

回想

そのフロアに来てからその時点に至るまでのシレンの行動を見ることができる

設定

○マップ表示

マップを常に表示するかを選択する

○3Dスティック

3Dスティックを使用するかどうか選択する

○攻撃ズーム

攻撃やアイテムを使用した場合に、シレンにズームアップするかの選択

○メッセージ速度

冒険中のメッセージの表示速度を変える

アイテムの使用

ダンジョンで窮地に陥っても、アイテムを使用することで切り抜けられることは少なくない。アイテムの種類と使用方法を覚えて、どんな状況にも対応できるようにしておこう。

アイテムの基礎知識

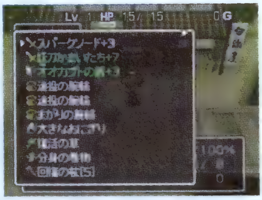
入手方法

アイテムの入手方法は大きくわけて2種類ある。ひとつはダンジョンを冒険しているときに落ちているアイテムを拾うことで、冒険中のアイテム入手はこの方法が基本となる。もうひとつの方法はダンジョンに出現する店や行商人、シュテン山中腹の施設などでアイテムを購入すること。この場合は購入したアイテムの代金として、それに応じたギタンを支払わなければならない。もし代金を支払わずに逃げてしまうと、どろぼう扱いされてしまうので注意しよう（P33参照）。

ナタネ村に戻り、再度ダンジョンへ向かう際、大きなおにぎりだけは無条件で手に入れることができる。

識別状態

冒険中に入手することのできるアイテムは、ダンジョンによっては識別されていないことがある。未識別のアイテムは黄色で表示され、剣と盾は強さの数値と印の状態が、腕輪、草、巻物、杖、壺はアイテムの名前が（杖は魔法を使用できる回数も）わからなくなっている。一度識別してしまえばそれ以後に入手する同種のアイテムは名前だけ判別された状態になる。未識別の状態でアイテムを使用しても効果に違いはないが、アイテムによっては危険な状態に陥ることもあるので注意。

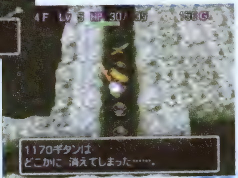


識別の巻物や識別の壺を使わなくてもナタネ村に戻ってくるだけで未識別のアイテムを判別できる。

アイテムを置く場合の制限

すでにアイテムがある場所や罠の上にはアイテムを置くことはできない。投げたアイテムがこのような場所の上に落ちようとすると、アイテムはその場所を中心とした5マス×5マスの範囲内にある別の場所に落ちる。この範囲内にアイテムを置けるマスがないと、床に落ちるはずのアイテムは消えてなくなるので注意しよう。合成した剣や盾を取り出すのに壺を投げる場合は、必ず床にアイテムが置ける場所があることを確認したほうがいい。

アイテムが落ちているということは、そのマスに罠がないことを意味する。



5マス×5マスの範囲内でも壁に遮られているとアイテムが落ちることはない。

剣

装備することによりシレンの攻撃力を上げ，戦闘ではシレンの主力武器として威力を発揮する。片手持ちと両手持ちの2種類のタイプがあり，両手持ちの剣は盾を装備することができない。カタナ＋3のように名前のうしろにある強さの数値と基本攻撃力を合計したものが剣の強さを表す。また剣には特殊な効果を付加する印を付けるための穴が空いており，最大で16個まで付けることができる。

剣の使用コマンド

装　備：シレンの攻撃力が上昇する
投げる：シレンの進行方向に剣を投げる。モンスターに当たればダメージを与えることができる
食べる：満腹度が20パーセント回復するが、剣はなくなる。食の印が付いた剣だけが使える
かじる：満腹度が30パーセント回復するが、剣の強さが1減る。かの印が付いた剣だけが使える

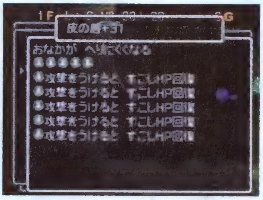
盾

主な使用目的は，装備してシレンの守備力を上げること。剣と同じように片手持ちと両手持ちの2種類のタイプがあり，両手持ちの盾を装備すると剣が装備できなくなる。盾の強さや印の穴についても剣と同様で，総合的な盾の守備力は名前のうしろにある強さの数値と基本守備力を合計したもので表され，盾に開いている穴に特殊な効果を持つ印を最大で16個まで付けることができる。

ダンジョンで生き残るためには敵に大きなダメージを与えることよりも，シレンが敵から受けるダメージを減らすことが重要となる。剣よりも盾の強化を優先的に行っていこう。

盾の使用コマンド

装　備：シレンの守備力が上昇する
投げる：シレンの進行方向に盾を投げる。モンスターに当たればダメージを与えることができる



モンスターと戦闘を行うときは盾の装備が欠かせない。高性能な盾を合成で作り出そう。

腕輪

同時にふたつまで装備することが可能で，装備すると腕輪が持つさまざまな効果をシレンに発揮する。注意しなければならないのは，モンスターの攻撃や地雷などの爆発によるダメージを受けたとき，腕輪もダメージを受ける可能性があること。1回めはヒビで済むが，2回めは壊れてなくなってしまう。そうならないためにもヒビが入った時点で，即メッキの巻物を使って直すよう心がけよう。

装備から外せば腕輪がダメージを受けることはないので，メッキの巻物がない場合は腕輪を外しておき，シュテン山中腹にある施設，かじ屋で修理してもらえばいい。

腕輪の使用コマンド

装　備：その腕輪が持つ効果を発揮する
投げる：シレンの進行方向に腕輪を投げる。モンスターに当たればダメージを与えることができる

呪われている腕輪を装備すると外すことができなくなる。おはらいの巻物で呪いを解こう。

矢、石、大砲の弾

矢、石、大砲の弾は離れた敵に攻撃するための飛び道具で、同じ種類のものは99個までひとつのアイテムとしてまとめられる。P13でも述べたように飛び道具の装備は行動数に数えられることはなく、装備してからLボタンで使ったほうが使い勝手はいい。矢と大砲の弾は基本的に壁のなかや水中にいる敵を攻撃できないのに対し、射程は短くなるが石だけは敵のいる地形に関係なく攻撃が行える。モンスターの移動タイプとダンジョンの地形を考慮して使用する飛び道具を選択しよう。

矢、石、大砲の弾の使用コマンド

装　備：矢、石、大砲の弾を装備する
う　つ：シレンの進行方向に矢、割引券を撃つ。モンスターに命中すればダメージを与えられる
投げる：シレンの進行方向に石、100万ギタンを投げる。モンスターに命中すればダメージを与えることができる
転がす：シレンの進行方向に大砲の弾を転がす。壁にぶつかるかモンスターに命中すると爆発して、周囲1マスのモンスターにダメージを与える

おにぎり

食べることでシレンの満腹度を回復させるアイテム。満腹時に食べれば最大満腹度の上限を増加させることもできる。おにぎりは水に弱く、テッポーウオーの特技で水をかけられたり大こうずいのワナを踏んでしまうと、持っているすべてのおにぎりがまずそうなおにぎりになってしまう。壺のなかに入れておけば防げるので、おにぎりはほぞんの壺に入れて持ち歩くといい。

おにぎりの使用コマンド

食べる：満腹度が回復する
投げる：シレンの進行方向におにぎりを投げる。モンスターに当たればダメージを与えることができる

草・種

持っているだけで効果を発揮するものもあるが、基本的に草・種はシレンが飲んで使用する。投げつければ草・種が命中したシレンの仲間や敵モンスターにも使用することが可能。また、どんな草・種でも飲めば満腹度が2パーセント回復するので、満腹度が0になった場合の緊急手段としても使えることを覚えておこう。

草・種の使用コマンド

の　む：それぞれの草・種が持つ特殊な効果をシレンに発揮する
投げる：シレンの進行方向に草・種を投げる。命中したモンスターに草・種が持つ特殊な効果を発揮する

よい効果を持つ草や種はシレンが飲んで使用。悪い効果を持つものは敵に投げ、武器として使おう。

遠投の腕輪を装備すれば直線上にいる複数の敵にまとめて草・種の効果を発揮させることができる。

巻物

聖域の巻物のように置いて使うものもあるが、基本的に巻物は読むことで効果を発揮する。巻物はおにぎりと同じように水に弱く、テッポーウオーの特技を受けたり大こうずいのワナを踏んでしまうと濡れて読めなくなってしまう。なるべく壺に入れて持ち運んで濡れるのを防ぐようにしたほうがいい。濡れた巻物は次のフロアに行けば使えるようになるので捨てる必要はない。

床に張り付いた聖域の巻物も大洪水のワナを踏んで濡れてしまうと効果を発揮しなくなる。

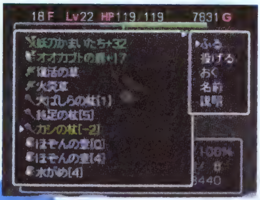
巻物の使用コマンド

読　む：巻物が持つ効果が発揮される
か　く：白紙の巻物のみ使用可能。使ったことのある巻物の名前を書くことで、その名前の巻物として使用できるようになる
置　く：巻物を床に置く。聖域の巻物のように床に置いて使用するもののみ特殊な効果を発揮する
投げる：シレンの進行方向に巻物を投げる。モンスターにぶつけると通常はダメージを与えるだけだが、一部の巻物は特殊な効果を発揮することもある

杖

杖を振ることで当たった相手に特殊な効果を及ぼす魔法を飛ばすことができる。

杖が識別されている状態で、名前の横に表示されている数値が魔法を飛ばせる回数を表し、これが0になると魔法を飛ばすことができなくなる。そうなってしまった場合は杖を敵に投げつければ魔法を当てたときと同じ効果を発揮してくれる。ただ魔法攻撃と異なり、相手に命中しないこともあるので注意すること。また壁に向かって斜めに飛ばすと魔法は一度だけ反射する。これを利用すればシレンの直線上にいないモンスターにも杖の魔法を当てることができる。知っておいて損はないので覚えておこう。



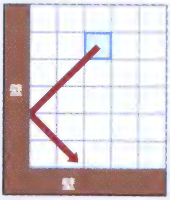
未識別の杖は使用回数がわからない。使用するとその回数がマイナス値で名前の横に表示される。

杖の使用コマンド

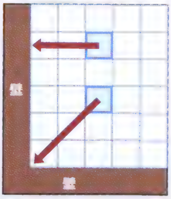
ふ　る：シレンの進行方向に杖の魔法を飛ばす
いれる：草や種を杖に入れる。草受けの杖と草投げの杖のみ使用可能
投げる：シレンの進行方向に杖を投げる。杖が命中したモンスターは杖の持つ魔法の効果を受ける

魔法の反射

反射可能



反射不可能



壁に向かって斜めに杖を振ると魔法を1回だけ反射させることができる

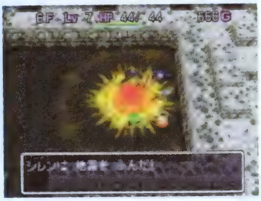
壺

壺の使い道はアイテムをなかに入れること。壺の種類によってなかに入れたアイテムにさまざまな効果を発揮する。名前の横にある数値は壺の容量を表し、壺のなかにはこの容量が許すかぎりアイテムを入れることができる。ほぞんの壺以外は中身を取り出すために壺を割らなければならないが、すいだしの巻物があれば壺は無傷で中身だけを取り出すことができる。状況に応じて中身の取り出しかたを使いわけるようにしよう。

壺の使用コマンド

み　る：壺の中身を見る。ほぞんの壺はこのコマンドからアイテムを選んで中身を出すことができる
いれる：アイテムを壺のなかに入れる
だ　す：アイテムを壺のなかから出す
投げる：シレンの進行方向に壺を投げる。モンスターにぶつけた場合はダメージを与えることができる。壁に向かって投げれば壺を割って中身を取り出すことも可能

壺は投げたときだけではなく、ころび石のワナで転んで落としたときも割れてしまうことがある。



壺を割るときは地雷のワナに注意。せっかく取り出した壺の中身を吹き飛ばしてしまう。

材料

材料は城の部品を作るために必要となるアイテム。部品を作るにはダンジョンで材料を集めてから、シュテン山頂上の加工屋へ持っていけばいい。大きな目標が城造りであるために忘れてしまいがちだが、材料は草や種などと同じように消費アイテムとして使うこともできる。使用したときの効果は、敵にダメージを与えるものやシレンのHPや状態異常を回復するものなど、材料ごとに異なる。部品を作るために必要な材料を使うとそれだけ城の完成が遅れてしまうのだが、モンスターとの戦闘でシレンが倒される危険があるなら迷わず使ってしまったほうがいい。

材料の使用コマンド

ばらまく：シレンの周囲にいるモンスターに砂鉄をばらまいて目つぶしをする。最高の砂鉄とよい砂鉄のみ使用可能
の　む：鬼よけ水を飲んでHPや状態異常を回復する。鬼よけ水、よい鬼よけ水、最高の鬼よけ水のみ使用可能
つくる：土からシレンの人形を作り出す。最高の土・よい土・土のみ使用可能
投げる：シレンの進行方向に材料を投げる。モンスターにぶつけた場合はダメージを与えたり、材料の持つ特殊な効果を相手に発揮する

城かざり

完成した城を飾るためだけのアイテムで、特殊な効果はいっさいなく、ゆえに使用することもできない。入手場所もかぎられており、鬼ヶ島クリア後に出現するダンジョンでのみ入手できる。

城かざりの使用コマンド

投げる：シレンの進行方向に城かざりを投げる

アイテムの合成

ダンジョンで遭遇するモンスターとの戦闘を有利に展開するためには、剣と盾の強化を欠かすことはできない。効率よく装備を強化できるようにアイテム合成のシステムを理解しておこう。

2種類の合成方法

アイテム合成の基本は合成の壺を使用すること。これは同種類のアイテムを壺に入れることで、剣と盾は強さの数値と印を、杖は魔法の使用回数を、ギタンは金額を合成することができる。また、マゼルン族のモンスターが持つ特技を利用しても合成は可能で、この場合は異なる種類のアイテムも合成できる。方法はマゼルン族のモンスターに合成させたいアイテムを投げるだけでいい。そのあとで倒せば合成されたアイテムを手に入れることができる。

合成方法の違い

○合成の壺を使用

同種類のアイテムを合成する。合成できるのは剣、盾、杖、ギタンの4種類のみ

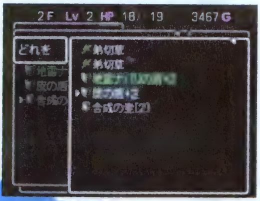
○マゼルン族のモンスターを使用

合成の壺でも可能な同種類のアイテム合成以外にも、剣や盾をベースに草、種、腕輪、巻物、おにぎりなどを合成することができる

合成のルール

合成時にはベースとなるアイテムとそれに合成するアイテムを選べる。合成の壺を使った場合を例にすると、最初に入れたアイテムがベースとなり、あとから入れたアイテムがそれに合成されることになる。マゼルン族のモンスターを使った合成のときも考えかたは同じで、先に投げたアイテムのほうがベースとなる。

剣や盾には合成ベースにしかならないものがあるため、これらを合成しようとするとベースがふたつになることがある。この状態でどちらのベースにも合成できるアイテムを入れると、あとから入れたものをベースとして合成が行われる。ただし、剣と盾がひとつずつベースとしてある場合は、入れた順番に関係なく合成可能なアイテムが各ベースに振りわけられる。

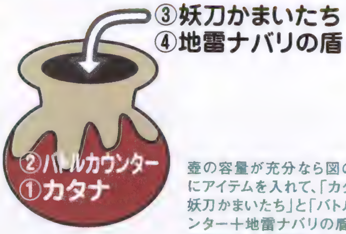


合成の壺を使ってもマゼルン族のモンスターを使っても合成のルールそのものは決して変わることはない。

合成の優先順位

図の順番でアイテムを入れた場合、ふたつある合成ベースのうち妖刀かまいたちはあとから入れたヤリに合成される。

容量を分割して使用



壺の容量が充分なら図のようにアイテムを入れて、「カタナ＋妖刀かまいたち」と「バトルカウンター＋地雷ナバリの盾」の2種類の合成を同時に行える。

合成で剣に付く印

合成するアイテムによっては、剣に特殊な能力を付加する印が付く。剣を強化し、戦闘で勝利を得るためにもこの印を効果的に付加させることが重要となる。印は剣に空いている穴の数だけしか付けることはできない。穴の数が足りないときは剣に白紙の巻物を合成して増やそう。

呪の印はモンスターの特技で呪われたときに付くが、剣の穴が印で塞がっていれば呪われる心配はない。

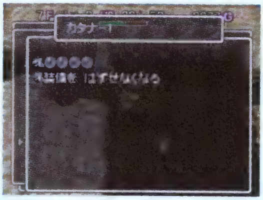
剣に付く印と効果

印	効果	合成するアイテム
掘	向かって垂直に剣を振ることで壁を壊せる。ただし、一定の確率で剣が壊れる	つるはし
木	剣を振ることで罠を壊せる。ただし、一定の確率で剣も壊れてしまう	木づち
金	モンスターの特技や罠の作動で剣がサビなくなる	金の剣
食	剣はなくなるが、食べることで満腹度が20％回復する	ごんぼう
水	水中にいるモンスターを攻撃できるようになる	オトトスピア
か	かじることで満腹度が30％回復するが、剣の強さが1ポイント下がる	かつおぶし
仏	ゴーストタイプのモンスターに与えるダメージが1.5倍になる	成仏のカマ
三	前方3方向を一度に攻撃できるようになる	妖刀かまいたち
回	モンスターに与えたダメージの3分の1の量、HPが回復する	回復の剣
ド	ドレインタイプのモンスターに与えるダメージが1.5倍になる	ドレインバスター
ケ	攻撃時に一定の確率でモンスターから武器を弾き飛ばす	ケンゴウの刀
ス	攻撃が2回外れると、次の攻撃は必ずモンスターに当たり、会心の一撃が出る	スパークソード
会	攻撃時に一定の確率で会心の一撃（ダメージ1.5倍）が出るようになる	ミノタウロスの斧
目	一ツ目タイプのモンスターに与えるダメージが1.5倍になる	一ツ目殺し
サ	向かって垂直に剣を振ることで壁を壊せる。剣が壊れることがない	サトリのつるはし
月	ばくだんタイプのモンスターに与えるダメージが1.5倍になる	三日月刀
中	ほかの印との組み合わせで特殊な合成が可能になる（P25参照）	白発白中の腕輪
呪	装備した剣を外せなくなる	―
飯	倒したモンスターが一定の確率でおにぎりに変化するようになる	おにぎり系
薬	攻撃するごとにHPが2ポイント回復する	薬草
命	ほかの印との組み合わせで特殊な合成が可能になる（P25参照）	命の草
弟	攻撃するごとにHPが4ポイント回復する	弟切草
火	HPが最大値まで回復しているときに、剣を振ることで炎を飛ばして攻撃できる	火炎草、ドラゴン草
ち	剣の強さが2ポイント上がる	ちからの草
幸	モンスターを倒したときに獲得できる経験値が1.1倍になる	しあわせ草
天	モンスターを倒したときに獲得できる経験値が1.5倍になる	天使の種
識	透明化したモンスターを攻撃すると、姿が見えるようになる	識別の巻物
帰	冒険の途中で倒れても剣がなくならない。ただし、一度効果を発揮すると印が消える	引き上げの巻物
祓	モンスターの特技で剣が呪われることがなくなる	おはらいの巻物
眠	攻撃時に一定の確率でモンスターを眠り状態にする	バクスイの巻物
金	モンスターの特技や罠の作動で剣がサビなくなる	メッキの巻物

※表中の効果は印をひとつだけ付けた場合のもの。同じ印を複数付けた場合に効果が変わるものはP25を参照

合成で盾に付く印

合成するアイテムによっては、盾に特殊な効果を持つ印を付けることができる。ダメージを軽減する印や、罠の作動によるステータス異常を防ぐ印を盾に付けて装備することは、強い剣を装備するよりも冒険の安全度が高くなる。剣か盾のどちらかしか合成できない状況では、盾の合成を優先するようにしよう。印を付ける穴が足りないときは、剣と同じように白紙の巻物を合成すれば増やすことができる。



剣や盾は拾った時点で呪の印が付いていることがある。おはらいの巻物で呪いを消してしまおう。

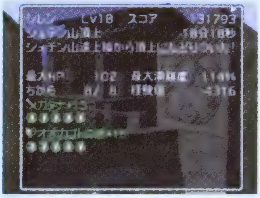
盾に付く印と効果

印	効果	合成するアイテム
見	モンスターの攻撃が外れやすくなる	見切りの盾
皮	満腹度が20ターンに1%の割合で減少するようになる	皮の盾
金	モンスターの特技や罠の作動で盾がサビなくなる	金の盾
祓	モンスターの特技によって盾が呪われることがなくなる	呪いよけの盾
う	モンスターの特技や罠の作動によって、毒を受けることがなくなる	うろこの盾
幸	モンスターから攻撃を受けると、受けたダメージ量の1.3倍を経験値として獲得できる	しあわせの盾
ト	ぬすっトドやガマラに持ち物やギタンを盗まれなくなる	トドの盾
バ	直接攻撃で受けたダメージの3分の1をモンスターに跳ね返す	バトルカウンター
カ	罠を踏んでも作動することがなくなる	カラクロイドの盾
爆	地雷や大砲の弾などの爆発によるダメージを2分の1にする	地雷ナバリの盾
重	満腹度が5ターンに1%の割合で減少するようになる	重装の盾
捨	モンスターの攻撃を受けるたびに盾の強さが1ポイント減る	使い捨ての盾
中	ほかの印との組み合わせで特殊な合成が可能になる(P25参照)	白発白中の腕輪
呪	装備した盾を外せなくなる	―
飯	モンスターの攻撃を受けると一定の確率でおにぎり状態になる	おにぎり系
薬	攻撃を受けるごとにHPが2ポイント回復する	薬草
命	盾の強さが2ポイント上がる	命の草
消	モンスターの特技や罠の作動によって、毒を受けることがなくなる	毒消し草
弟	攻撃を受けるごとにHPが4ポイント回復する	弟切草
火	ドラゴンの特技や火ばしらなどの炎によるダメージが4/5に減る	火炎草、ドラゴン草
幸	モンスターから攻撃を受けると、受けたダメージ量の1.1倍を経験値として獲得できる	しあわせ草
天	モンスターから攻撃を受けると、受けたダメージ量の1.5倍を経験値として獲得できる	天使の種
識	透明状態のモンスターから攻撃を受けると、敵の姿が見えるようになる	識別の巻物
帰	冒険の途中で倒れても盾がなくならない。ただし、1度効果を発揮すると印が消える	引き上げの巻物
祓	モンスターの特技によって盾が呪われることがなくなる	おはらいの巻物
眠	攻撃してきたモンスターを一定の確率で眠り状態にする	バクスイの巻物
金	モンスターの特技や罠の作動で盾がサビなくなる	メッキの巻物

※表中の効果は印をひとつだけ付けた場合のもの。同じ印を複数付けた場合に効果が変わるものはP25を参照

同じ印を重ねた場合

印のなかには同じものを複数付けることで効果が強化されるものがある（下表参照）。違う種類の印をひとつの装備に付けて、どんな敵にも対処できるようにすることも合成では大事だが、弟や薬の印などを大量に重ねても効果的な装備を作れることを覚えておきたい。表の効果は印を16個重ねたときのものだが、実際にはそこまで重ねなくても効果は充分に強化される。



シュテン山では剣と盾に弟の印を5～6個付けておけばよほどのことがないかぎり負けることはない。

効果が強化される剣と盾の印

剣の印

印	印を重ねた場合の変化
仏	ゴーストタイプに与えるダメージが最高で7倍になる
ド	ドレインタイプに与えるダメージが最高で5倍になる
目	一ツ目タイプに与えるダメージが最高で7倍になる
月	ばくだんタイプに与えるダメージが最高で7倍になる
薬	回復するHPが最大で30ポイントになる
弟	回復するHPが最大で55ポイントになる
火	飛ばした炎の与えるダメージが最大で70ポイントになる
ち	剣の強さが最大で32ポイント上がる
幸	獲得する経験値が最大で5.2倍になる
天	獲得する経験値が最大で5.8倍になる

盾の印

印	印を重ねた場合の変化
皮	満腹度の減少が最大で1000ターンに1%の割合になる
幸	獲得する経験値が最大で受けたダメージ量の7.1倍になる
バ	跳ね返すダメージ量が最大で受けたダメージと同量になる
爆	爆発で受けるダメージが最大で1/10まで減少する
薬	回復するHPが最大で30ポイントになる
命	盾の強さが最大で32ポイント上がる
弟	回復するHPが最大で55ポイントになる
火	炎で受けるダメージが最大で5分の2まで減少する
幸	獲得する経験値が最大で受けたダメージ量の5.2倍になる
天	獲得する経験値が最大で受けたダメージ量の5.8倍になる

特殊な合成術

剣や盾の強さの数字は最高で+99まで鍛えることができる。どんな装備でも強さが+99になればかなりの攻撃力や守備力を期待できるが、やはり最強の剣や盾を作り出すためにはベースとなるアイテムには基本値の高いもの使うようにしたい。この条件に合うアイテムをダンジョンで入手することは難しいが、一定の条件さえ満たせば高い基本値を持つアイテムを合成で作り出すことができる。下に挙げている例のように、特殊な合成にはベースとなるアイテムの種類とそれに付いている印が大きく関係している。場合によっては付いている印の順序や強さのプラス数値が影響することもあるのでいろいろな合成を試してみるといい。

特殊な合成の例

回復の剣

薬、命、弟の印を剣に付ける

サトリのつるはし

つるはしに堀の印を3個付ける

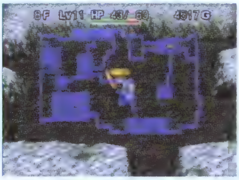
かじ屋にも秘密がある可能性が、特殊な剣を鍛えているときに何かが起こるかも。

モンスター

ダンジョンの深部に行くほど遭遇するモンスターは強力になり、敵の弱点を突いた効果的な戦闘を行わなければ生き残ることは難しい。モンスターの能力値や系統について知っておこう。

モンスターの出現について

ダンジョンの冒険中にはフロア内のあらゆる場所でモンスターと遭遇する。どのモンスターが出現するかは各フロアごとに決まっており、数種類の候補からランダムに選択されている。ただし、一度にフロアへ出現できる敵の数には制限があり、一定数を超えて出現することはできない。



モンスターはシレンとある程度離れた位置に出現する。画面で表示されている範囲に出現することはない。

モンスターの能力について

レベル

同じ種族に属しているモンスターとの関係を表す数値。モンスターは、別のモンスターやシレンの仲間、シレンの土人形を倒したときや、しあわせ草、しあわせの杖などによるアイテムの効果を受けた場合にレベルが上昇し、レベルが変わることで同一系統内の別のモンスターに変化する。くねくね草や不幸の杖を使えばレベルを下げることも可能

HP

体力を表す数値。攻撃してダメージを与えて、HPを0にすることでモンスターを倒すことができる。シレンやシレンの仲間とは違い、ターンの経過で回復することはない

力

モンスターが攻撃を行った場合に、攻撃対象へ与えるダメージ量に影響する数値で、力が大きいほどダメージは増える。各モンスターごとに設定されているが、ゲーム中に数値として見ることはできない。アイテムの毒草を使うか、モンスターに毒矢のワナを作動させることで下げることができる

守備力

モンスターが攻撃された場合に、受けるダメージ量に影響する数値で、守備力が大きいほどダメージが軽減される。各モンスターごとに設定されているが、ゲーム中に数値として見ることはできない。モンスターに罠のケロケロの雨を作動させることで下げることができる

特技について

特技とはモンスターが持っている特殊な能力のこと。対象にダメージを与える攻撃系の能力以外にも、ステータス異常を引き起こしたり、持ち物や装備などのアイテムにさまざまな効果を及ぼすものがある

行動速度について

行動速度は遅い順に、鈍足、通常、倍速、三倍速の4つの段階（P10参照）があり、モンスターが1ターンに行動できる回数を決定している。通常状態での行動速度はモンスターごとに異なるが、倍速の杖や鈍足の杖などで変化させることもできる

モンスターの系統

一部のモンスターは特定の系統に属している。それぞれの系統は共通した弱点があり、モンスターの系統を知ることは戦闘で重要な意味を持つ。系統の弱点はほとんどが剣に付いている特定の印に弱いというもので、この弱点を突くにはあらかじめ合成で剣に印を付けておく必要がある。

たとえば鬼系モンスターは、鬼よけ水でマヒさせることができる。普通のマヒと違い攻撃するまで動かなくなる。

系統ごとの特徴

鬼系

チビオニ族、ヤセオニ族のモンスターやガラハ、鬼親分が属する。鬼よけ水を当てるとマヒ状態になる特性を持つ

ゴースト系

パコレプキン族、ボーンドラゴン族、ヤミキチ族、イダテン族のモンスターが属する。仏の印が付いた剣に弱く弟切草や薬草などのHPを回復させるアイテムでダメージを与えられる

ドラゴン系

テッポーウオー族、水龍族、ボーンドラゴン族、ドラゴン族のモンスターが属する

ドレイン系

くねくねハニー族、しおいやん族、毒サソリ族、ハラヘリーニョ族のモンスターが属する。ドの印が付いた剣に弱い

ばくだん系

ウルロイド族のモンスターやおやじ戦車、イッテツ戦車が属する。月の印が付いた剣の攻撃に弱く、みずがめに汲んだ水をかけることで特技を封印することができる

一ツ目系

ゲイズ族、アイアンヘッド族、ゴーレム族のモンスターが属する。目の印が付いた剣の攻撃に弱い

モンスターの状態異常

シレンと同じようにアイテムや罠の効果でモンスターも状態異常を起こすことがある。効果時間は多少変わっているが、状態異常が発生したときの影響はシレンの場合と大きな違いはない。敵に悪影響を与えるものがほとんどだが、敵が有利になるものは対処法を覚えておくといい。

状態異常になるとシレンや仲間キャラクターのときと同じようにアイコンや外見が変化する(P9参照)。

モンスターの状態異常一覧

行動速度変化

倍速の杖や鈍足の杖の魔法、すばやさ草や毒草などの効果で行動速度が変化した状態。行動速度の変化はターンの経過で治ることがない

混乱

回転板のワナを踏むと混乱状態になる。21ターンのあいだランダムに移動しつつ、進行方向にシレンやほかのモンスターがいる場合にのみ攻撃を行う。弟切草で回復する

ゾワゾワ

ゾワゾワの巻物の効果を受けた状態。10ターンのあいだ正面ではなく背後方向へ攻撃するようになる

透明化

とうめいの杖の魔法を受けた状態。21ターンのあいだシレンから姿が見えなくなる。ただし、めぐすり草をシレンが飲んでいれば見えなくなることはない

ねむり

眠りガスのワナを踏むと眠り状態になる。6ターンのあいだ行動することができなくなる

バクスイ

バクスイの巻物で眠らされた状態。11ターンのあいだ動けなくなるが、バクスイ状態から回復したモンスターは行動速度が1段階アップする

封印

特技が封印された状態で、通常の攻撃しか使用できなくなる

マヒ

しびれサソリの特技で攻撃されたり、行動速度が鈍足状態のときに鈍足の杖の魔法を受けた状態で、2ターンのあいだ行動できなくなる。回復時にはマヒする前の行動速度ではなく、そのモンスター本来の行動速度に戻る

盲目

砂鉄が当たり目が見えなくなった状態。障害物にぶつかるまで進行方向を変えずに直進を続け、進行方向にシレンやモンスターがいるときだけ攻撃を行う

ダンジョンの基礎知識

不思議のダンジョンに関する知識がなければ、冒険を順調に進めることは到底望めない。フロアタイプ、構造、地形など、冒険の舞台となるダンジョンについて基本的な要素を理解しておこう。

2種類のフロアタイプ

ダンジョンは入るたびにフロアの形が変わり、そのフロアタイプはシャッフルダンジョンとランダムダンジョンの2種類にわけられる。どちらのフロアタイプが出現するかはダンジョンの種類とフロア数によって決定している。

シャッフルダンジョンは見ための美しい独特な背景になっていることが特徴で、壁や床などの地形が背景に合わせて特殊な外見になっている。また、店が出現しないことや大部屋の巻物が効果を発揮しないこともこのタイプの特徴としてあげられる。ランダムダンジョンはすべてのダンジョンに出現するフロアタイプで、地形の外見は多少変わるが壁、床、水などでフロアが構成されている。シャッフルダンジョンのような特別な制限がなく、こちらのタイプのほうがダンジョンの標準的なフロアタイプといえる。

シャッフルダンジョン

美しい背景がこのタイプの特徴。一部のアイテムが制限され、使用しても効果を発揮しなくなる。

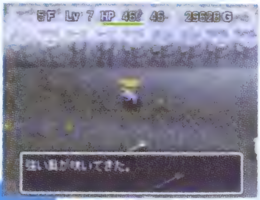
ランダムダンジョン

すべてのダンジョンで標準となるフロアタイプ。ダンジョンの大部分をこのタイプが占める。

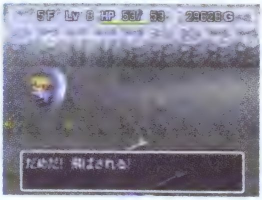
フロア探索の限度

モンスターを倒して経験値を稼ぐためには、なるべくひとつのフロアでねばりたいところ。ただし、シレンの行動数が一定数を超えると風が吹いてきて、フロアを探索できる限度を超えると突風に吹き飛ばされ、問答無用でナタネ村まで戻されてしまう。突風が吹いてくるまでの行動数をこまめにカウントしているわけにはいかないので、前兆として吹いてくる強い風とかなり強い風を目安にして次のフロアに進むようにしよう。

風来人たるもの突風に飛ばされることは避けたい。うどん屋のおばさんにさえ注意されてしまう。



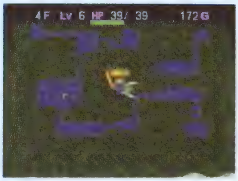
強い風ならナタネ村に飛ばされることはない。かなり強い風が吹いてくるまで探索を続けよう。



突風で飛ばされるとシレンが倒れたときと同じように持っていたアイテムがなくなってしまう。

フロアの構造

ダンジョンのタイプによってフロアの構造には違いが出てくる。シャッフルダンジョンはいくつかのブロックの組み合わせでフロアが構成され、ランダムダンジョンは一定の大きさを持つ外壁のなかに壁で区切られたいくつかの部屋が作られているものと考えればいい。



フロアの全体的な大きさはシャッフルダンジョンとランダムダンジョンで変わるということはない

シャッフルダンジョン

出口のあるブロックは種類にかぎりがあるためその位置を予想しやすい。シャッフルダンジョンの種類ごとに出口がありそうな場所を覚えておこう。

滝壷深部

出口はマップ下と左右のどこかに出現する。

大峡谷

出口が出現するのはマップ上部にかぎられている。

白銀霊峰

マップ上部か左右にのみ出口が出現する可能性がある。

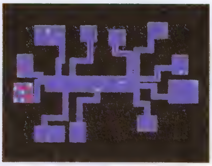
ランダムダンジョン

基本的にフロアの構造はランダムで形成される。ただし、場合によっては以下のようなパターンを基準にして細部だけがランダムで形成されることもある。

大部屋型

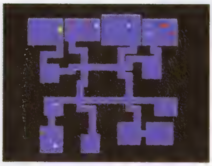
大きな部屋がひとつだけ中央に存在するパターンのフロア。

集中型



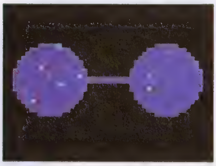
やや大きめの部屋を中央にいくつかの小部屋が周りを囲む形。

格子型



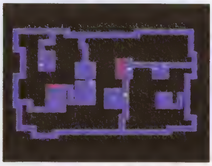
上下左右にある部屋を格子状の通路が繋いでいるパターン。

ひょうたん型



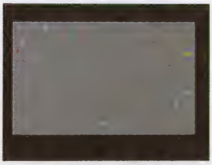
ふたつある丸形の部屋を一本の通路が繋ぐ形のフロア。

環状型



中央に集まった部屋の周りを通路が囲んでいるフロア。

氷型



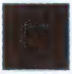
大部屋型とほぼ同じだが、フロア全体が氷地形で作られている。

地形の種類

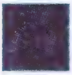
フロアを構成する地形は主にシレンやモンスターの移動に関係してくる。シレンが移動できるのは、床、水がれ後の床、氷の3種類の地形。氷地形は1回の移動で3マス動いてしまうが、これはシレンのように陸上を移動していることが条件で、空中に浮いているモンスターは氷地形の影響を受けることはない。また、シレンとは違い、モンスターは移動タイプによりさまざまな地形に侵入できることを覚えておこう。

基本的に仲間もシレンと同じ地形しか移動できないが、ヒマキチだけは水地形に侵入することができる。

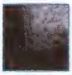
地形の特徴



床
移動タイプが水中以外のすべてのモンスターとシレンが移動可能

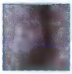


水がれ後の床
基本的に床と性質は変わらない。ただし、壁を壊して部屋を拡げる場合にこの床が含まれていると部屋の認識の妨げになることがある(P31参照)

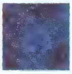


壁
一部のゴーストタイプモンスターが移動可能。シレンはパコレプキンの腕輪を装備しなければ移動できない。つるはしやトンネルの杖で壊すことができる

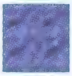
壊れない壁
一部のゴーストタイプモンスターが移動可能で、シレンはパコレプキンの腕輪を装備しないと移動できない。壊すことはできない



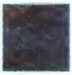
通過できない壁
シャッフルダンジョンだけに出現する、すべてのキャラクターが侵入できない壁。さまざまな外見を持ち、斜め移動の制限がないものもある(P12参照)



水
移動タイプが水中のモンスターやヒマキチが移動可能で、シレンは移動できない。また水中のモンスターは水の印が付いた剣でなければ攻撃できなくなる



氷
移動タイプが陸上のモンスターやシレンは障害物がないかぎり1回の移動で3マス進む。空中に浮いているモンスターは影響を受けない

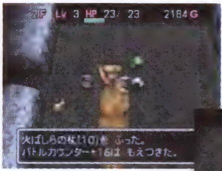


空
シャッフルダンジョンにのみ出現する地形で、空中に浮いているモンスターのみ移動することができる。シレンは侵入できない

階段
各フロアのどこかに必ず配置されている、次のフロアへの出口。ふきとばしの杖や引きよせの杖で階段自体を移動させることができる

火柱について

火ばしらの杖や炎上の巻物を使うと、床地形や氷地形の上に火柱を立てることができる。シレンが10回行動するまで燃え続け、火柱のなかにシレンやモンスターが入ると20ポイントのダメージを受ける。火の勢いは火柱が立ってから8行動めと9行動めに衰えながら消えていくが、アイテムを火柱に投げ込むかモンスターが火柱で受けたダメージで倒れると燃える期間を10行動分延ばすことができる。また、火柱の勢いが衰えてきたときに受けるダメージは10ポイント→5ポイントと小さくなっていく。

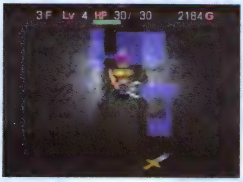


火柱を立てると床に置いてあったアイテムは燃えてなくなってしまう。火柱を立てる場所には充分に注意。

火柱に投げたアイテムは燃えてしまうが、遠投の腕輪を装備している場合は燃えずに炎を貫通する。

ダンジョンでの視界

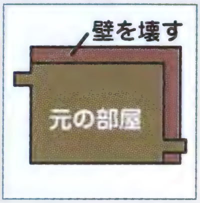
シュテン山道以外のダンジョンは、シレンの視界に入っているものしか冒険中の画面に表示されない。シレンが部屋にいる場合はその部屋内とそれに続く通路1マスまでの範囲が、それ以外の場合はシレンの周囲1マスの範囲が視界となる。また、壁を壊して拡げた場合の部屋の認識は右のようになっているので覚えておくといい。



とうしの腕輪を装備していれば、シレンの視界に入っていない場所も冒険中の画面に表示される。

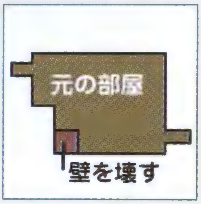
部屋の認識

部屋が
長方形の場合



元の部屋が入るような長方形に壁を壊せば、その部分も新しく部屋として認識される。

部屋が
長方形ではない場合



長方形が欠けている部分の壁を1マス壊しただけで、その部分が新しく部屋として認識される。

モンスターハウス

モンスターハウスとはそのフロアに自然発生する敵とは関係なく、特定種族の敵が大量に出現する部屋のこと。そのフロアで発生するモンスターより高いレベルの敵が出現することが多く、無理に戦うべきではない。ただし、通常の部屋よりも多めにアイテムが落ちているので、モンスターハウスにいる敵を1体残らず倒せれば、それなりに大きな見返りを期待できる。

モンスターハウスの特徴

○部屋に入るまでモンスターは眠っている状態
○モンスターハウスに入ると、マップ上にモンスターの位置が表示されるようになる
○通常よりも多くのアイテムが落ちている
○通常よりも多くの罠が仕掛けられている

モンスターハウスの種類と出現モンスター

ゴーストハウス

イダテン族、パコレプキン族、ボーンドラゴン族、ヤミキチ族のモンスターが出現

水中ハウス

オトト兵族、シャチーン族、水龍族、テッポウウオー族、ぬすっトド族、ひまガッパ族のモンスターが出現

ドレインハウス

鬼サソリ族、しおいやん族、ハラヘリーニョ族、くねくねハニー族のモンスターが出現

投げ物ハウス

アメンジャ、馬武者族、タイガーウッホ族、デブータ族、ひまガッパ族のモンスターが出現

パワーハウス

アイアンヘッド族、ゴーレム族、シャーガ族、タイガーウッホ族、ボーンドラゴン族のモンスターが出現

一ツ目ハウス

アイアンヘッド族、ゲイズ族、ゴーレム族のモンスターが出現

マジックハウス

ヒツジ神官族、パ王族、ギャドン族、バットカンガルー族のモンスターが出現

モンスターハウス

そのフロアで自然発生するモンスターが出現

店・行商人の利用

ギタンさえあればダンジョンに出現する店や行商人からアイテムを購入することができる。これらの購入施設は冒険では非常に助かるのだが、一歩間違えるとどろぼうとして追いかけ回される危険もある。

店の出現について

店が出現するのはランダムダンジョンだけで、シャッフルダンジョンに出現することはない。

入口には必ず店主がいてアイテムを売り買いできることが店の特徴。商品のアイテムは最大で9個まで置かれている。たとえそのフロアに出現する可能性がなくても、商品のなかにはアイテムに化けたンドゥバが混じっている可能性が常にあるので商品購入の際には注意すること。

店には剣だけ、あるいは壺だけというように特定の種類のアイテムだけを売っている専門店もある。

店の利用方法

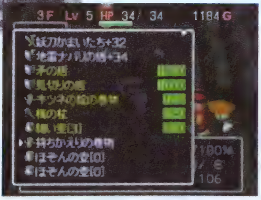
店に置かれている商品を拾って店主に話しかければアイテムを買うことができる。アイテムを買うときには名前の横に表示されている代金をギタンで払わなければならないが、それ以外にも右のような場合にギタンの支払いが必要となる。もし代金を支払わずに店から出てしまうと、どろぼう状態になってしまう(P33参照)。

店のなかに自分の持ち物を置いてから店主に話しかけた場合は、逆にアイテムを売ることができる。店のなかにはアイテムを置けない場所があるので注意すること(右参照)。

支払いが必要となる条件

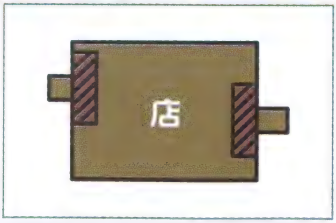
- ○商品を拾った場合
- ○使用することで消費される商品(草・種、巻物、杖など)を使った場合
- ○ふきとばしの杖の使用や投げることで商品が部屋から出た場合
- ○炎上の巻物や火ばしらの杖で商品を燃やしてしまった場合

代金を払えないとアイテムを使って店主を入口から移動させないかぎり店から出られなくなる。



持ち帰りの巻物は店の商品に効果を発揮しない。お手軽にどろぼうできるなどと思わないように。

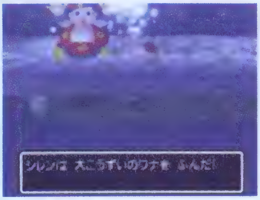
アイテムを売る場合の注意点



店の入口に接する3マスの範囲(上図の斜線部分)にはアイテムを置くことができない。店が狭くアイテムを置くスペースが足りない場合は、壁を壊して部屋を拡げるか、売りたいアイテムをほぞんの壺に入れて下に置けば、まとめて売ることができる。

店主の移動

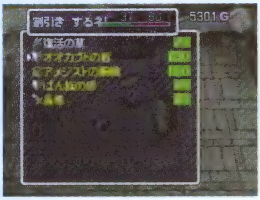
店主は基本的に店の入口から動くことはない。ただし引きよせの杖やふきとばしの杖で階段を店のなかまで移動させたとき、大部屋の巻物を使用したとき、大こうずいのワナが起動したときには店主が階段まで移動する。上記の状態になって店主が移動しても店の使用方法に違いはない。シレンが商品を拾うと店主が階段の前に立ち行く手を阻むが、キチンと代金を支払えば退いてもらえる。



大こうずいのワナが起動したときはアイテムを持ったまま店から出てもどろぼう状態になることはない。

行商人について

ダンジョンには行商人が徘徊していることがあり、話しかけるとアイテムを買うことができる。行商人はもともと持っている商品だけではなく、フロアに落ちていたアイテムを拾って商品に加えることが特徴。たとえ行商人にアイテムを拾われてしまっても、彼らが置いていく割引券を集めておけば、店や行商人からアイテムを買うときに1枚ごとに2パーセント値引きしてもらえる。



商品の値引きは割引券を40枚集めれば、最大80パーセントまで可能。高価なアイテムを購入するときに使用するといい。

どろぼう状態について

代金を支払わずに店から出た場合や、シレンが行商人を攻撃して倒した場合はどろぼうをしたことになる。どろぼう状態になると、そのフロアに出現していたモンスターは発生しなくなり、シレンが1回行動するごとにとうぞく番と番犬が発生するようになる。次のフロアに進めばどろぼう状態は解消されるが、とうぞく番と番犬は非常に強く、よほどシレンが成長していなければ逃げきることは難しい。

冒険の安全を優先させるなら自らどろぼうをすることは避けたほうがいい。アイテムは買いたいがギタンが足りないときなど、必要に迫られどうしてもどろぼうをしなければならないときは脱出ルートを確保してから挑戦するようにしよう(P124参照)。また、地雷の爆発やモンスターの攻撃によって行商人がダメージを受け倒れたときはどろぼう状態になることはないので安心してほしい。

どろぼう状態になる条件

○ギタンを払わなければならない状態で店から出た場合

○行商人をシレンが攻撃して倒した場合

店のなかに落とし穴があれば商品は簡単に盗める。商品を持って落とし穴を踏めばどろぼう状態になる前に逃げられる。

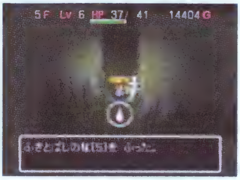
意志に反してどろぼう状態になってしまうと非常に危険。アイテムを駆使してただまっすぐに階段を目指そう。

罠

ダンジョンでもっとも警戒するべきなのはモンスターだが、フロアに仕掛けられた罠によって不利な状況に追い込まれることも少なくない。罠の特徴と利用法について理解しておこう。

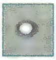
罠の存在

ダンジョンには罠が仕掛けられていることがあり、シレンが罠の上に乗ることにより起動し、さまざまな悪影響を及ぼす。罠は普段は隠れており、起動するまで見ることはできないが、罠のあるマスに向かって剣を振るか、めぐすり草を飲めば発見することができる。



移動の妨げになる場所にある罠はふきとばしの杖や、ひきよせの杖を使って移動させてしまえばいい。

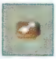
罠の効果一覧

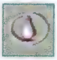

イガイガボトボト
9のダメージを受ける

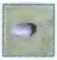
大型地雷
大型地雷を踏んだシレンとその周囲1マスにいるシレンの仲間に現在HPの75%分ダメージを与える。HPが1の場合には倒れてしまう。また、効果範囲内のアイテムと壁は消滅。効果範囲内に大型地雷か地雷がある場合はそれを誘爆する

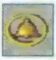
落とし穴
3〜5のダメージを受けて、下のフロアへと移動させられる。下のフロアがない場合や、特殊な地形（鬼ヶ島16F）などの場合はダメージを受けるだけで移動はしない

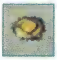
回転板
10ターンのあいだ混乱状態になる

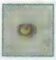

木の矢のワナ
5のダメージを受ける

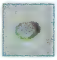

ケロケロの雨
剣・盾がサビて強さが1下がる

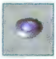

ころび石
進行方向へ放射状に持ち物をばらまいてしまう。壺を落とした場合は割れてしまうことがある

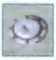

召喚スイッチ
モンスターが4体召喚される。一度起動すると罠は消える


地雷
地雷を踏んだシレンとその周囲1マスにいるシレンの仲間に、現在HPの50%分ダメージを与える。HPが1の場合は倒されてしまう。また、効果範囲内のアイテムと壁は消滅。効果範囲内に大型地雷か地雷がある場合はそれを誘爆する

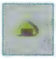

水てきポットン
5のダメージを受ける


装備はずしのワナ
すべての装備が外されてしまう

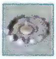

大洪水のワナ
アイテムとモンスターの配置が変わり、HPが現HPの25%になる。壺に入っていない巻物はぬれてしまう。

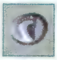

大落石のワナ
罠と罠の周囲1マス以内にいるモンスターやシレンの仲間に30のダメージを受ける

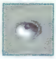
鉄の矢のワナ
10のダメージを受ける

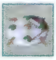

デロデロの湯
持ち物のなかで、壺に入ってないすべてのおにぎり類がまずそうなおにぎりになる

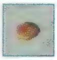
毒矢のワナ
3〜6のダメージを受け、力の現在値が1下がる。


トラバサミ
数ターンのあいだ、移動ができなくなる

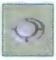

鈍足のワナ
行動速度が1段階下がる。行動速度が鈍足状態になると20ターンのあいだ2ターンに1度しか行動できなくなる


眠りガス
5ターンのあいだ眠り状態になる


バネ
同じフロア内の別の場所へ飛ばされる

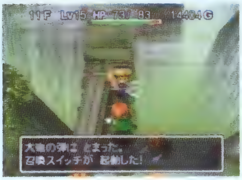

丸太のワナ
丸太で3〜7のダメージを受け、障害物がなければ丸太が当たった位置から最大で4マス吹き飛ばされる

モンスターのワナ
部屋内にあるアイテムがすべてモンスターになる


落石のワナ
13のダメージを受ける

罠の起動

基本的にモンスターや仲間キャラクターが罠を踏むことはないが、罠が起動すること自体はシレンが踏んだとき以外にも起こりうる（右参照）。自分の意志で離れた位置にある罠を起動させることも可能で、シレンの行動を決定する際の選択肢のひとつとして覚えておきたい。



踏んでしまいそうな場所にある召喚スイッチは、余裕があるうちに離れた位置から起動させてしまうといい。

罠の起動条件

○シレンが踏む

罠の上にシレンが乗ると起動する。ただし、この場合は一定の確率で罠が起動しないこともある

○アイテムが上に落ちる

投げたアイテムや放った矢が罠の上に落ちると起動

○石が落ちる、大砲の弾が通過する

投げた石やデブータの石が上に落ちる、または転がした大砲の弾が罠の上を通過すると起動

○モンスターの特技

タイガーウッホの投げやハッキョーイのシコふみなどで移動したシレンやモンスターが、罠の上に乗ると起動する

罠を有効に利用する

罠が起動すると上に乗っているものが効果の対象となる。つまりモンスターが乗っている状態で罠を起動させれば、そのモンスターに罠の効果を受けさせることができる。攻撃手段のひとつとして有効に活用できるかはフロアの状況にもよるが、このテクニックもモンスターへの対処法のひとつとして覚えておきたい。

具体的な手順は、シレンをモンスターと罠の延長線上に移動させ敵を罠の上まで誘導する。それからアイテムを使って罠を起動させればいい。持っているアイテムに合わせて、遠投の腕輪を装備してから大砲の弾を転がす方法と、白発白中の腕輪を装備してからアイテムを投げる方法の2種類から選択しよう。また、罠の一部はモンスターが対象になるとシレンが踏んだときと効果が変わってしまうので注意すること（右参照）。

毒矢のワナや丸太のワナなどはシレンがわざと踏むことでこれを起動させモンスターに当てることができる。

モンスターに違う効果を発揮する罠

大型地雷

地雷とその周囲1マス以内にいるモンスターは即死。効果範囲にアイテムや壁がある場合は消えてしまう

落とし穴

落とし穴に落ちてそのフロアから消える

回転板

20ターンのあいだ混乱状態になる

ケロケロの雨

守備力が0になる

ころび石

モンスターがアイテムを落とす

地雷

地雷とその周囲1マス以内にいるモンスターは即死。効果範囲にアイテムや壁がある場合は消えてしまう

装備はずしのワナ

特技が使えなくなる

デロデロの湯

モンスターがまずそうなおにぎりに変化する

毒矢のワナ

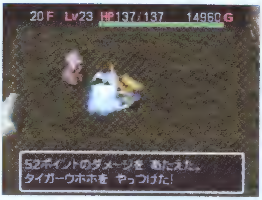
4〜5ポイントのダメージを受け、力が0になる

土偶

ダンジョンによっては土偶と呼ばれるモンスターを模した像が出現する。数種類ある土偶にはそれぞれに特殊な効果があり、冒険をスムーズに行うためにもその効果を理解しておくことが必要となる。

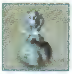
土偶の存在

土偶には置いてあるだけで効果を発揮するものと数ターンごとに作動して効果を発揮するもののふたつのタイプがある。どちらのタイプも土偶が置かれている部屋全体が効果範囲となり、部屋内にいるシレン、仲間キャラクター、仲間モンスター、敵モンスターのすべてが影響を受ける。また、複数の土偶が同じ部屋にある場合はそれぞれの土偶が持つ効果が重なるので注意しよう。

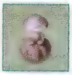


土偶をうまく利用すれば冒険が楽になることもある。あらかじめそれぞれの土偶が持つ効果を理解しておこう。

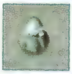
土偶の種類と能力



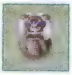
遠投の土偶
シレンやモンスターの放った矢や投げたアイテムなどの飛び道具がフロア外にまで貫通するようになる



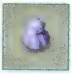
おにぎりの土偶
モンスターを倒した際、敵がおにぎりに変化する。ギタンの土偶と同時出現した場合はこちらの効果が優先される



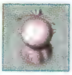
ギタンの土偶
モンスターを倒したときに、敵がギタンに変化する



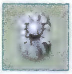
ころばしの土偶
数ターンごとに土偶が作動して、シレンや部屋内のモンスターを転ばせる



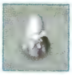
10ダメージの土偶
シレンがモンスターに与えるダメージとモンスターから受けるダメージが10ポイントになる



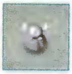
大バクハツの土偶
この土偶を壊すと周囲1マスが爆発。シレンや仲間は現在HPが4分の1になるダメージを受け、モンスターは即死する。爆発の範囲内に壁やアイテムがある場合はなくなってしまう



ふきとばしの土偶
直接攻撃を受けると攻撃された側がその攻撃の方向へ6マス吹き飛ぶ。飛び道具の攻撃には効果を発揮しない



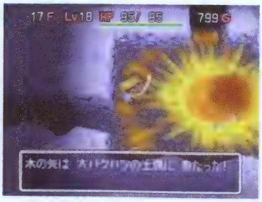
魔法消しの土偶
杖やモンスターが使ってくる魔法が飛ばなくなる



身がわりの土偶
モンスターの攻撃目標がシレンではなくこの土偶になる

不要な土偶への対処

土偶の効果は状況によってシレンに有利にも不利にも働く。利用価値のある土偶は残しておいてもまったく問題はないが、冒険に悪影響を与えるものは攻撃して、叩き壊してしまおう。土偶はダメージで壊れるわけではないため、どんなに強い剣を装備していたとしても1回の攻撃で壊すことはできない。ただし地雷や大型地雷の爆発に巻き込めば一撃で壊すことができる。



大バクハツの土偶を剣で壊すのは危険。矢や大砲の弾などの飛び道具で離れた位置から攻撃しよう。

第二部

ダンジョン攻略

第一章
冒険指南

～冒険の始まり～

何日も何日も歩き続けて
クタクタでペコペコのシレンとコッパは
小さな谷の出口で女の子をみつけました。

女の子はワナにかかっていたので
シレンが助けてあげると
お礼も言わずに
ふたりの前からいなくなってしまったのです。

小さな谷

幼いながらも風来人として旅を続けているシレンとその相棒である語りイタチのコッパ。おなかを空かせてふらふらになりながらふたりがたどり着いたのは、川が流れる小さな谷だった。

ここで基本を覚えよう

小さな谷での目的はシナリオ進行のみならず、「シレン2」の基本操作および基本ルールを覚えることにある。このダンジョンをプレイしているあいだは、初心者のためにさまざまなアドバイスが表示される。しかしアドバイスは必要最低限のものでしかないので、ここではもう少し詳しいテクニックを紹介しよう。初めてダンジョンに足を踏み入れる風来人は必ず目を通してほしい。

小さな谷で表示されるアドバイスは、重要なことばかり。きちんと読んで、しっかり覚えておこう。

基礎知識

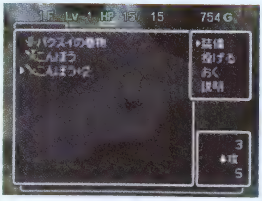
①ターン制でゲームは進む

このゲームはターン制（P10参照）で進行していき、シレンと敵が交互に行動する。そのためこちらが行動しなければ、敵は決して動くことはない。敵が接近してきたときや罠にかかったときなど危険な状況に陥ったなら、ひとまずシレンの周囲を確認し、コマンドウィンドウを開いて現状をどのように切り抜けるかをよく考えてから行動するようにしよう。またシレンがどんな行動を取ると敵のターンになるのかを必ず覚えておくこと。

敵はシレンが剣を振ったりアイテムを使うなどの、ターンを経過させる行動を取らないかぎり動かない。

②剣・盾は必ず装備

シレンの攻撃力や守備力を上昇させる剣と盾は装備しないと効果を発揮しないので、手に入れたら必ず装備させること。こんぼう+2のようにプラス数値が付いているアイテムは数値が高ければ高いほど性能が高いことを意味している。ゲームが進むとさまざまな特殊能力が備わった装備品が登場するので、数値だけでなく特殊能力も含めて装備を決める必要があるが、最初のうちはあまり気にしなくてもいいだろう。



剣や盾の強さは、装備画面の右下で確認することができる。できるかぎり強力なものを装備しよう。

③戦う場所を考える

モンスターとの戦闘では、いかに敵の攻撃を受けずにこちらが攻撃するかが重要になる。注意すべきは敵に先手を取られないということ。敵とシレンのあいだに1マスあいだがあるときは、剣を振るなどしてターンを送り、敵を引き寄せればこちらから先制攻撃を行うことが可能だ。

周囲に敵が複数いるときは囲まれないように通路で戦うといい。仮に通路への距離が遠くても、その場に踏みとどまって強引に戦闘を展開するよりは1、2回攻撃を受けてでも通路まで逃げ、1体ずつ相手にしていったほうが受けるダメージを軽減させることができる。

これは悪い例。アイテムを持ってない状態でこうなってしまったら、倒されるのは時間の問題だ。

敵が隣接したら、Bボタンを短く押して敵のいるほうに向いてから、Aボタンを押して攻撃しよう。

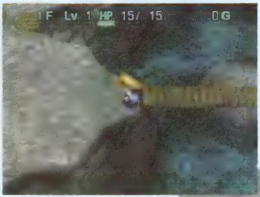
④アイテムは惜しまず使う

草や巻物などのアイテムは使うとなくなってしまうので、つい惜しみしがちになる。しかしこのゲームではシレンが倒されると持っていたアイテムはすべてなくなってしまうため、アイテムを使わずに倒されるのは、まったく意味がない。特に次のダンジョンにアイテムを持ち越せない小さな谷では、アイテムを使いきるぐらいのつもりでいたほうがいい。またアイテムは危険になってから使うのではなく、危険に陥る前に使うのが理想。数ターン後の状況を予想して、早めにアイテムを使うように心がけよう。

あと一撃で敵を倒せるとしても、シレンのHPが少ないようなら惜しまずにアイテムを使おう。

⑤斜め移動を覚える

基本的に敵モンスターはシレンを最短コースで追いかけてくる。モンスターの追尾をふりきるには斜め移動を駆使する必要がある。マップによっては地形の角部分が斜めに移動できることがあるので、マップを確認して可能な場所ではしっかりと斜め移動をしよう。また斜め移動には満腹度を節約できるという利点もある。縦、横と動くと、斜めに移動するよりも倍のターンが経過するため、必然的に満腹度も倍消費することになるからだ。これはフロア数が多い後半のダンジョンにいくほど重要になってくるので、早いうちから斜め移動をするクセをつけておこう。



シャッフルダンジョン(P28参照)のほとんどの地形と水際は斜め移動が可能なことを覚えておこう。

斜めに移動したいときは、Rボタンを押しながら方向キーを入れると、失敗することなく行える。

⑥ターン経過でHPを回復

シレンのHPはアイテムを使わなくても、ターンを経過させることで徐々に回復していく。周囲に敵がいないときはBボタンを押しながらAボタンを押してすばやくターンを送り、HPを回復させておくといい。ただしHPを回復しているあいだも、見えないところにいる敵は動いているし、ターンを送ったぶんだけシレンの満腹度は減るということを覚えておく必要がある。

この方法はシレンの満腹度をHPに変換しているようなものなので、満腹度が低いときに多用するのは危険。

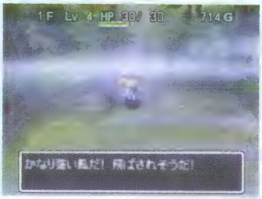
⑦アイテムの能力を知る

アイテムは同じものでも使いかたによっては異なる効果を発揮する場合がある。たとえば火炎草は飲んで使用した場合は隣接している敵しか攻撃できないが確実に当てることができる。逆に投げて使用した場合は遠くの敵にもダメージを与えられるが外れることもあるし、威力も下がってしまう。いきなり全部は無理だろうが、出てきたものから順にアイテムの使いかたを覚えていこう。

「説明」だけではわからないことも多々ある。そんなときはP132以降のデータページを利用してほしい。

⑧風が吹いたら先へ進む

このゲームでは同じフロアに長いあいだ居続けると強い風が吹いてくる。その後も同じフロアに居続けるとさらに強い風が吹き、それも無視しているとアイテムをすべて失った状態で、強制的にナタネ村に戻されてしまう(P28参照)。ただ小さな谷のみ例外で、強風によって吹き飛ばされることはないのだが、そのほかのダンジョンでは非常に重要なことなので必ず覚えておこう。



風で吹き飛ばされると所持アイテムはすべてムダになってしまう。警告メッセージが出たら先へ進もう。

プレイヤーのレベルアップが大切

以上駆け足で基本的な知識を紹介してきたが、このゲームにおいて大切なのはプレイヤー自身がレベルアップするということ。ここで得た知識以外にもプレイ中に気づいたことや失敗した原因を考え、同じミスをくり返さないようにしていけばどのような状況に陥っても対処できることだろう。右に記してある"心得"を胸に刻み、自分自身のレベルを上げていこう。

プレイするときの心得

○敵とは無理に戦う必要はない
○危険に対しては早め早めに対応する
○不用意な行動は死を招く

小さな谷で倒されると……

小さな谷をクリアできずにシレンが力尽きると、再び小さな谷の1Fからやり直すことになる。このとき、倒されたあとに冒険のヒントとなるメッセージが表示される。ヒントの内容は倒されるたびに変化していき、7つめのヒントを見たあとでさらに倒されると、ひとつめのヒントに戻る。下で紹介しているのが、表示されるヒントの一覧。ヒントはどれもゲームをプレイする上で知っておきたい基本とでもいうべき情報なので、一度目を通しておくといい。ちなみに小さな谷をクリアしたあとでも、山道の初級をクリアするまではシレンが倒されるたびに同様のヒントが表示され、ナタネ村からプレイし直すことになる。

小さな谷でシレンが倒されたときのみ見ることができるコッパのセリフ。見たことがない人も多いのでは?

山道初級をクリアする前に山道で10回倒されると、倉庫の隣に行商人が出現するというイベントもある。

冒険のヒント一覧

冒険のヒント1

自分が動くと、モンスターも動く。
自分が動かなければ　モンスターは動かない。
だから　ピンチになっても　あせらず
おちついて　ゆっくり　考えよう。
HPが　少なくなったら　まずは
モンスターから　にげよう。

冒険のヒント2

自分のHPは　歩くと　少しずつ回復する。
けれどもモンスターのHPは　回復しない。
ピンチになったら　たたかわずに
にげながら　HPを回復させよう。
にげずに　攻撃ばかりしていると
ぜったいに　やられてしまう。

冒険のヒント3

Rボタンで　ナナメに　動いて
モンスターから　うまくにげよう。
Rボタンを　おしたままにして
十字キーを「↑＋→」のように　おすと
かくじつに　ナナメに　動ける。

冒険のヒント4

緑色のBボタンを　チョコンとおすと
矢印がでて　十字キーで　自分の向きを
変えられる。
もし　モンスターが　となりにいたら
おすだけで　そっちを振り向いてくれる。

冒険のヒント5

やられてしまえば　持ち物はなくなる。
ピンチになったら　おしまずに
持ち物をつかおう。
HPが　へってきたら　薬草か弟切草。
モンスターにかこまれたらいかずちの巻物
やバクスイの巻物でのりきろう

冒険のヒント6

自分とモンスターのあいだに「すきま」が
あるときは　その場で剣を　ふってみよう。
モンスターが　自分からよってくるので
先に　攻撃をしかけることができる。
モンスターが　たくさんきたら　せまい
道に　おびきよせて　1匹ずつ攻撃しよう。

冒険のヒント7

Bボタンをおしながら　Aボタンをおすと
すばやくHPを　回復できる。
でも　モンスターもすばやくなるので
モンスターがいないところで　ためそう。

第二章

シレン城建設

～深山の集落～

シレンとコッパがやっとのことで
たどりついたのはナタネ村。
でも、村はオニたちにおそわれて
大変なことになっていました。

「お城をつくって村を守ろう！」
「そうだ、そうだ！！」
「じゃあひとつお願いします、シレンさん」

結局、シレンとコッパはたったふたりで
お城をつくることになりました。

城造りについて

ナタネ村にたどり着いたシレンは、鬼から村を守るために城を造ることになる。城の部品、材料、部品の強度などのシステムを理解して効率よく城造りを行えるようにしておこう。

シュテン山での目的

シレンが城造りのためにシュテン山のダンジョンでやることは、城の部品を作るための材料を集めること。この材料をシュテン山頂上の施設で部品に加工したのちナタネ村に持ち帰り、城を組み立てていく。上記の行動をくり返せば城造りに関しては問題ないが、山道探索時においては、鬼ヶ島の攻略まで見越して合成による装備の強化とアイテム収集も行うようにしたい。

物語を進めるには城造りを最優先するべきだが、装備の強化なども同時に行うべき。

シレンの行動チャート

ナタネ村
- ○城造り→P58
- ○施設利用→P58

▼

シュテン山中腹
- ○アイテム・材料集め→P67
- ○モンスターとの戦闘→P72
- ○中腹の施設利用→P60

▼

シュテン山頂上
- ○材料の加工→P46
- ○施設の利用→P62

（シュテン山頂上から）イカダでナタネ村へ

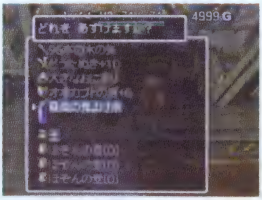
城の部品とその材料

城は本丸、二の丸、内壁、外壁、お堀の5つのパーツにわけられる。部品を4つ組み立てることで各パーツが作られ、すべてのパーツを作り終えると城が完成する。部品の加工に使われる材料は土、水、木、岩、鉄の5種類。シュテン山頂上の加工屋にこれらの材料を持っていけば、いくつかの材料を組み合わせて城の部品に加工してくれる。部品と材料の関係は右のようになっているので、覚えておくといいだろう。

部品と材料の関係

本　丸＝土＋水＋木＋岩＋鉄
二の丸＝土＋木＋鉄
内　壁＝土＋木
外　壁＝土＋水
お　堀＝水＋岩

必要となる材料が多い本丸や二の丸を優先して作り、余った材料で内壁、外壁、お堀を作ろう。



加工屋は10個まで材料を預かってくれる。部品を作ったあとで半端に残った材料を預けるといい。

部品の強度

シュテン山で拾える材料には3段階の品質があり、普通の材料、よい材料、最高の材料という順で品質が高くなっていく。材料を部品に加工するときにはこの品質によって部品の強度が決定されている。強度が高い順に、こわれない部品、がんじょうな部品、こわれにくい部品、普通の部品の4種類があり、鬼の襲撃（下参照）を受けたときに強度の高い部品は低いものよりも壊されることが少ない。なるべく品質の高い材料を加工して部品を作るようにしよう。

ただし、最高の材料はシレンが持つときにアイテム2個分のスペースを必要とするため、部品をより多く作りたいのであれば、よい材料をふたつ持っていくほうが城造りの効率を考えるといい場合もある。こわれない部品を作るつもりがないなら、最高の材料にこだわる必要はない。

ほかの部品より多くの材料を必要とする本丸は、襲撃で壊されないようになるべく強度を高くしておきたい。

材料の質による強度の違い

◯こわれない部品

本丸・二の丸・内壁・外壁・お堀
最高の材料だけで部品を作る

◯がんじょうな部品

本丸
よい材料だけで部品を作るか、最高の材料を2個、または最高の材料を1個とよい材料を3個含んで部品を作る

二の丸
よい材料だけで部品を作るか、最高の材料を2個、または最高の材料とよい材料を1個ずつ含んで部品を作る

内壁・外壁・お堀
よい材料だけで部品を作るか、最高の材料を1個含んで部品を作る

◯こわれにくい部品

本丸・二の丸
最高の材料かよい材料を1個含んで部品を作る

内壁・外壁・お堀
よい材料を1個含んで部品を作る

◯普通の部品

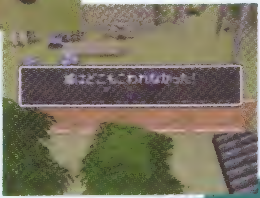
本丸・二の丸・内壁・外壁・お堀
普通の材料だけで部品を作る

鬼の襲撃

部品の強度の説明でも触れたように、城造りがある程度進むと組み立て途中の城を壊すために鬼がナタネ村を襲ってくるようになる。このイベントはシレンがダンジョンの冒険を終えてナタネ村に戻ってきたときにランダムで発生し、鬼の襲撃を受けると組み立て途中の城が壊されてしまうことがある。鬼は1回の襲撃につき3ヵ所程度の部品を攻撃していき、イベント発生中に鬼が攻撃していた部品に壊される可能性が出てくる。

実際に壊されるかどうかは確率によって決まるのだが、組みあげた城の部品の強度が高ければこの確率を下げることができる。

襲撃を受けたときに攻撃された部品が多ければ、それだけ壊されてしまう可能性も高くなる。



強度が高い部品で城を組み立てておけば、鬼たちの襲撃を受けても城が無傷で済むことも多い。

イベント紹介
～城が完成するまで～

城が完成するまで発生するイベントは基本的に城の部品が組立てられる段階ごとに発生するが、例外的に鬼の襲来イベントと仲間キャラクター登場イベントは進行度と関係なく発生する。

イベントの発生条件

「風来のシレン2」では城造りの進行度に従いさまざまなイベントが発生する。下表を見ればわかるとおり、順調に進めばそのほとんどが無条件で発生する。ただ鬼の襲来イベントは進行度に関係なく発生しては、そのたびに城を破壊されたりもするので、ときとして順調ではなくなる。ひとまずは山道での材料集めに精を出しつつ、城完成のその日までナタネ村での日々を楽しもう。

城造りの進行度で発生するイベント一覧

進行度	内容
1	コッパと城の部品を組み立てる
1～2	部品を組み立てた翌日、うどん屋のおばさんが2階を宿代わりに使っていいと申し出てくれる
2	コッパと城の部品を組み立てる
3	リクが登場し城造りを手伝うようになる
4	リクが城造りを手伝う
4～5	城に行くと鬼たちにからまれているリクを助ける。するとリクの姉サスミが登場し、家に招待される
5	リクが城造りを手伝う
6	リクが城造りを手伝う
7	リクが城造りを手伝う
7～8	ガラハとキララを含む鬼たちがシレンの城造りをのぞいているイベントが発生する
8	リクが城造りを手伝う
8～9(1)	夜リクの家に泊まりに行く。翌日リクは城造りを手伝ったことで村人たちから避難を受けるが、リクの考えに賛同する村人たちが城造りを手伝わせてほしいと申し出てくる
8～9(2)	山道へ冒険に出るか、城へ移動すると画面が切り替わり鬼ヶ島へ。親分を中心とする鬼たちがシレンの城造りを邪魔すべく準備を開始する。以後「鬼の襲来イベント」が発生する

進行度	内容
9	リクを含む村人たちが城造りを手伝うようになる
10	リクを含む村人たちが城造りを手伝うようになる
10～11	村祭りの準備のため、リク以外の村人が城造りから一時的に離れる。そこにキララがシレンたちの城造りを観察しにやってくる
11	キララが城造りを観察しにくる。リクが城造りを手伝う
11～12	リクが山道の冒険の仲間として加わる「リク登場イベント」
12	キララが城造りを観察しにくる。リクが城造りを手伝う
13	キララが城造りを観察しにくる。リクが城造りを手伝う
14	キララと村祭りに一緒に行く約束をする
15	毎日城造りの様子を見ていたキララがこなくなる。リクが城造りを手伝う
16	リクが城造りを手伝う
16～17	村祭りに出かけた翌日、ガラハに中腹の展望台へ呼び出される。以後キララが山道の冒険に加わる。「キララ登場イベント」
17	手伝ってくれる村人たちが復帰
18	手伝ってくれる村人たちと部品を組み立てる
19	手伝ってくれる村人たちと部品を組み立てる
20	手伝ってくれる村人たちと最後の部品を組み立てる

鬼の襲来イベントについて

鬼の襲来イベントはランダムで発生する。城を壊されないようにするには、できるだけよい品質材料を使って城を組み立てていくしかない。

ガラハが鬼たちに城の攻撃を命令するイベントが発生すると、近いうちに鬼の襲来イベントが起こる。

仲間キャラクター登場イベント

ヒマキチ、アスカ、マーモの登場イベントはシレンが冒険で倒れた回数(6回、10回、16回)で発生し、リクとキララは城造りの進行に従い登場する。

ヒマキチ、アスカ、マーモの登場イベントは上記の条件を満たしてなくとも発生することがある。

仲間キャラクター紹介

仲間キャラクターとはシレンの冒険を手助けしてくれる心強い味方であり、かつ頼れる存在でもある。ここでは仲間の特技や特殊能力、一緒に冒険に出る方法、仲間にしたときの注意点などを紹介しよう。

仲間キャラクターとは？

「風来のシレン2」に登場する総勢5人の仲間たちは、特殊能力を持ちシレンとともにダンジョン探索を行う。マーモを除く仲間はモンスターと戦い、経験値を得ることで最高99までレベルアップする。経験値はシレンがモンスターを倒しても仲間が倒しても均等に得ることができ、複数連れ歩いていた場合はモンスターを倒していないほかの仲間も経験値を得ることができる。また仲間は罠を踏むことはないが、シレンがかかった罠の効果範囲にいるとダメージを受けてしまう。瀕死状態を除いて、仲間たちはモンスターに向かっていくので付かず離れずで行動するようにしよう。

仲間はモンスターを発見すると勇猛果敢に立ち向かっていく。

一緒に冒険に出るには？

仲間キャラクターは、登場イベント発生後それぞれの場所でシレンを待っている。山道の冒険に連れていくには所定の場所にいる仲間に話しかければよいが、ときどきいないこともある。そうした場合は仕方がないが、仲間を連れていけば確実に戦力になるので、特別な理由がないかぎり冒険に同行させよう。

ヒマキチ、リク、アスカ、マーモの4人はナタネ村と中腹の村で仲間にできる。

キララはダンジョン内で運よく出会えれば、仲間にすることができる。

一緒に冒険に出たときの注意点

仲間が力尽きると……

仲間がモンスターに倒されてしまうとそのモンスターはレベルアップし、思わぬところで危険を招いてしまう可能性がある。

ダンジョン内で仲間に話しかければ残りHPでセリフが変化する。仲間の残りHPには常に注意を払うように。

仲間に有効なアイテム

倍速の杖、回復の杖、しあわせの杖はモンスターに対して使い道はほとんどないが、仲間に対して使用すれば有効となるアイテムだ。

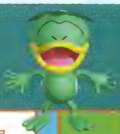
逆に使いづらくなるアイテムとして炎上の巻物がある。キララ以外の仲間は炎でダメージを受けてしまう。

ヒマキチ

村に現れたひまガッパ

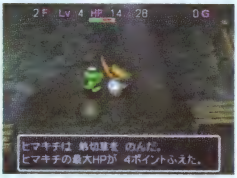
うどん屋から出たシレンは村人から神社にモンスターが現れたと聞く。神社の境内に寝転がるカッパのヒマキチは「ああヒマだ……」とつぶやくばかり。そんなヒマキチにコッパはヒマつぶしにうってつけの鬼退治の話を持ちかける。

コッパの提案にヒマがつぶせると承諾するヒマキチ。これ以降仲間になる。



攻撃にアイテム回収に大活躍

ヒマキチの特殊能力は投げられたアイテムを受け取り投げつけるというもの。シレンからヒマキチに投げたアイテムはモンスターに投げつけ、逆にモンスターから投げられたアイテムはそのまま投げ返す。射程はヒマキチから斜めを含む5マス以内で、投げる対象がいない場合や、モンスターが通路にいるときは、投げたアイテムはヒマキチの足元に落下する。ヒマキチの投げたアイテムは外れることもある。なお薬草、弟切草、しあわせ草、天使の種、命の草、力の草、よくきき草、すばやさ草を投げられた場合は自分で飲んでしまう。またヒマキチならではの特殊能力として水中行動が備わっている。水のなかにいるモンスターと戦うのはもちろん、水中に落としたアイテムをシレンに投げてくれたりと、水地形のダンジョンでは大活躍してくれる。



薬草や弟切草を投げ渡すことにより最大HPを増やすことが可能だ。

シレンと同様に、よくきき草の効果が得られるのもうれしい。

残りHPによるセリフの変化

状態	セリフ内容
全快	わしに　アイテムを投げてくれれば　モンスターにぶつけるぞ。ヒマだし。わし。 ああ　ヒマだ　ヒマだ……。
↓	さっきの＊＊＊はヒマだったな。
↓	さっきの＊＊＊はだいぶ　ヒマつぶしになったな
↓	少しヒマじゃなくなったかな……。
↓	ううっ　目がかすんできやがったぜ　チキショー……。
瀕死	わ　わしは　ここでくたばるのか。ヒマな人生だった……。

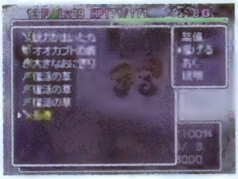
注：＊＊＊は直前に倒したモンスターの名前が入る

アスカ

凄腕の女剣士

シュテン山中腹にたどり着いたシレンたち。そこには3体のケンゴウに囲まれたアスカがいた。必死の抵抗空しく、弾かれた剣は宙を舞う。シレンの前に突き刺さった剣を地からひきぬき投げ渡すと、横一文字にケンゴウをなぎ倒すのであった。

ピンチを救われたアスカは、シレンの冒険に同行したいと申し出る。



未識別のアイテムをアスカに装備させ、呪いの有無を判断する方法も。

アスカの隣でおはらいの巻物を使えば彼女の呪いも解くことができる。

装備がよければ天下無双!?

アスカの特殊能力は剣、盾、腕輪を装備できることだ。アイテムをアスカに向かって投げれば装備させることができ、剣と盾はひとつずつ、腕輪はふたつまで装備させることが可能。アスカが装備しているアイテムを回収したい場合は、アスカが倒されるか新たにアイテムを投げれば床に落とす。また装備はずしのワナの上にアスカがいて何らかの手段でワナを起動させれば装備を回収できる。なお前回の冒険で装備させたアイテムは次の冒険で仲間にしたときにも装備している。

装備品を弾く能力を持つケンゴウ族が出現するフロアへ冒険に出るときは、アスカを連れていき、シレンのうしろをまかせたい。たとえ弾き飛ばされてもアスカが受け止めてくれるので、合成をくり返した大切なアイテムを失わなずに済むだろう。

残りHPによるセリフの変化

状態	セリフ内容
全快	私に装備させたい剣や盾腕輪があれば投げてくれ。
↓	＊＊＊なぞ私の　敵ではない!
↓	さっきの＊＊＊はてごわかったな。
↓	私の身を　あんじてくれるのか?　かたじけない。
↓	くるしくても　私は最後まで　戦う!
瀕死	も　もうだめだ……。

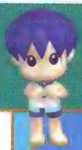
注：＊＊＊は直前に倒したモンスターの名前が入る

リク

シレンに憧れる少年

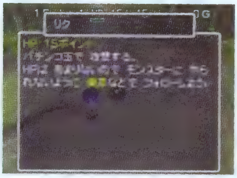
いつものようにシレンとコッパは城の建築現場に向かう。するとそこに見慣れぬ少年が石を積みあげている。リクと名乗るその少年はどもりながらも、勇気をふりしぼって城造りを手伝いたいと話す。のちに少年の勇気は村人の心を動かすことになる。

城造りが進むとリクは仲間として、シレンの親友として冒険に同行する。

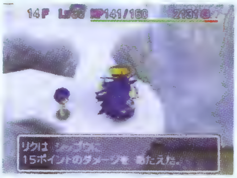


パチンコ玉でシレンを援護

リクの特殊能力はパチンコ玉を使用することにより、2マス以内にいるモンスターに対して遠距離攻撃を行えることだ。その攻撃力はレベル1〜9は4ダメージ、10〜14は6ダメージ、15〜19は8ダメージ、20〜29は10ダメージ、30〜99は15ダメージとレベルが上昇するごとに与えるダメージが増えていく。まれに外れることもあるが、モンスターの防御力に関係なくダメージを与えることができるので重宝するだろう。物知りの杖でリクの能力を見るとHPが少ないとメッセージが出るが、マーモを除く仲間キャラクターの1レベルごとのHPの上昇値は3〜7なので、レベルを上昇させれば頼れる存在になるはずだ。直接攻撃はほかの仲間キャラクターにくらべて弱いので、充分なHPを持つまでは後方支援専用の仲間として使おう。



リクに物知りの杖を振ったところ。HPの上昇値はほかの仲間と同じ。



レベル30以上になるとパチンコ玉で15ダメージ与えられるようになる。

残りHPによるセリフの変化

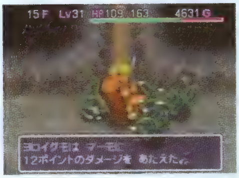
状態	セリフ内容
全快	先をいそごう。
↓	もっと強い敵が　いるかも　しれない。注意していこう。
↓	少し　キツクなってきた……。
↓	た　たおれそう……。
瀕死	シレン　たすけて……。

マーモ

山の神の遣い

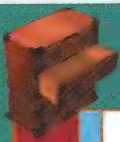
ある晩のこと、うどん屋で寝ているシレンは「タンスにはなしかけろ」という声を聞く。翌日タンスに話しかけると何とタンスが冒険を手伝ってくれるという。そのタンスは山の神がシレンの冒険を助けるために遣わしたマーモだった。

マーモはシュテン山のまもり神、マーモリ・ガーミの化身だという。



HPの高さを利用して、シレンの背後を守る壁役としても使える。

鬼ヶ島から剣と盾を持ち帰ってくれるのは何とも嬉しいかぎりだ。



歩くアイテム収納ダンス

マーモは攻撃手段を持っておらず、必然的にレベルアップもしないがHPだけは最大100まで増やすことができる。攻撃手段を持たないかわりにといっては何だが、アイテムを最大10個まで収納できる特殊能力を持つ。アイテムの出し入れはダンジョンやフィールドでマーモに話しかけることにより行う。預けておいたアイテムはマーモが倒されると床に置かれ、シレンが倒されマーモが生きていた場合は次の冒険で仲間にしたときと同じ状態で持っている。収納スペースを取る城の材料や貴重なアイテムを入手したらなるべくマーモに預けるようにしよう。また鬼ヶ島のダンジョンでシレンが力尽きると、装備していた剣と盾をナタネ村まで持ち帰ってくれる。よって鍛えたアイテムを失うということはないが、シレンが1回死亡するごとに持ち帰った剣と盾の数値と印の数は減っていく。

残りHPによるセリフの変化

状態	セリフ内容
全快	ん？なにかシューノーするのかい。
↓	ちょっと　がたついてきたかな……。
↓	だいぶ　ギシギシいっている。そろそろこわれるかも。
瀕死	さようなら　シレン。ぼくはもう　バラバラになるよ……。

キララ

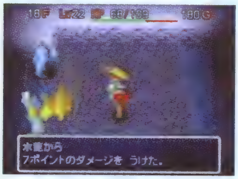
シレンに恋する鬼娘

シレンとコッパがナタネ村にたどり着く前、小さな谷で罠にかかった鬼の女の子、キララを助けた。最初はシレンに対して素直になれないキララではあったが、村祭りをきっかけに心を開き、のちにシレンの冒険に同行するようになる。

ガラハの罠でピンチになったシレンだがキララの助けでことなきを得る。

強力な炎で敵を焼き尽くす

キララは口から炎を吐くことにより、離れた位置にいるモンスターを攻撃できる特殊能力を持つ。炎の射程はキララから縦、横、斜めの5マス以内で、攻撃力はレベル1～19は10ダメージ、20～39は15ダメージ、40～99は20ダメージとレベルが上昇するごとに与えるダメージが増えていく。キララの攻撃は炎に耐性のあるプチフェニックスにはダメージを与えることはできないが、リクのパチンコ玉と同じくモンスターの守備力に関係なくダメージを与えることができる。キララのレベルが低くHPが充分でないうちは、接近戦を避け、炎による攻撃で戦わせよう。またキララ自身も炎に耐性をもっており、火炎草、ドラゴン草、火ばしらの杖、炎上の巻物といったアイテムやドラゴンの吐く炎でダメージを受けることはない。



炎は水中にいるモンスターには攻撃できないが、水龍族には攻撃可能。

敵が投げる火炎草やドラゴン草から身を護る壁として利用できる。

残りHPによるセリフの変化

状態	セリフ内容
全快	元気だしていこうね!
	＊＊＊なんかちょろいちょろい。
	強かったね。さっきの＊＊＊。
	ちょっと　ヤバイかも。
	くるしいよぉ……。
瀕死	ゴメンね。もうだめみたい……。

注：＊＊＊は直前に倒したモンスターの名前が入る

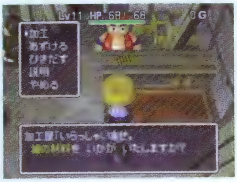
シュテン山フィールド紹介

ナタネ村、シュテン山中腹、シュテン山頂上

ここではナタネ村、シュテン山中腹、シュテン山頂上にある施設の説明を行う。イベントが発生する場所もフィールドマップ上のアイコンで表しているので、確認しておこう。

城造りの拠点となる3つの村

ナタネ村の村人たちに城造りを頼まれたシレンたち。シュテン山にはナタネ村、シュテン山中腹、シュテン山頂上の3つの村がある。それぞれの村にある施設を利用したり仲間キャラクターの助けを得ることによって、城造りをスムーズに進めることができるだろう。



シュテン山頂上にある加工屋。山道の冒険で集めた材料を預けたり、城の部品を加工したりと重要な施設だ。

フィールドマップの見方

フィールドマップの情報はA、B、Cの3つのカテゴリーで紹介している。各アイコンは属性ごとに分類してあるので、一覧を参照してほしい。

Ⓐ

情報収集の場であるフィールドのマップ。施設やイベントの発生する場所、仲間となるキャラクターがいる場所にアイコンを配置してある。

Ⓑ

Aのマップ上に配置されたアイコンの名称のみを一覧表にしたもの。なお、シュテン山中腹とシュテン山頂上にはこのカテゴリーは記載していない。

Ⓒ

フィールドマップ上に配置されたアイコンと対応する形で、施設の利用法、ダンジョンの入口、仲間のいる場所をそれぞれ詳しく説明している。

アイコン属性一覧

1 施設

施設アイコンはフィールドマップ上にある施設、イベントが発生する場所、情報を得られる場所、展望台といった城造りとは直接関係ない施設を示している。

10 ダンジョン入口

このアイコンは初級、中級、上級と3つある山道のダンジョンの入口を表している。ナタネ村とシュテン山中腹に配置されており、シュテン山頂上には存在しない。

13 仲間

仲間キャラクターがいる場所を表したアイコン。登場イベントが発生したあと、この場所で仲間に話しかけることにより山道の冒険に連れていけるようになる。

■ナタネ村■

ナタネ村は城造りに欠かせない多くの施設があり、山道の冒険の始まりとなる村である。村にある施設を充分に活用し、鬼の襲来に苦しむ村人のために立派な城を完成させよう。

1 うどん屋「むみゅう」
2 倉庫
3 けいこ場
4 神社
5 城
6 元風来人の家
7 サスミ・リクの家
8 海岸
9 小さなほこら
10 初級入口
11 中級入口
12 上級入口
13 ヒマキチ
14 リク
15 マーモ

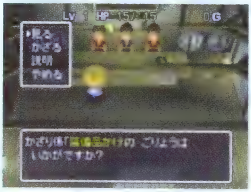
1 うどん屋「むみゅう」

ナタネ村でシレンたちが寝泊まりしている場所。小さな谷を越えて村に到着したあとは、新たな冒険は、すべてうどん屋の2階から始まる。また、山道で力尽きたり、中断してナタネ村に戻るを選択した場合もここから再開することになる。

うどん屋「むみゅう」の2階で目覚めるシレンとコッパ。ナタネ村の一日はにわとりの鳴き声で始まる。

2 倉庫

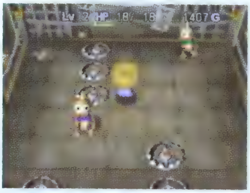
アイテムを預けられる場所。カウンターにいる倉庫番に話しかけることで最大60個のアイテムを預けることができ、床に置くことでも35個預けられる。また、アイテムの入った壺を預けると、なかのアイテムが消えてしまうので注意すること。



アイテムを預かるだけでなく、剣と盾を飾ることのできる「装備品かけ」がある。全部集めて、飾っておこう。

3 けいこ場

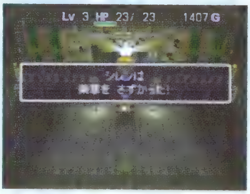
「鬼木偶」相手に戦い、冒険に出る前にあらかじめレベルを上げておける場所。ただし、利用できるのは冒険に出る前の1回だけ。ここでレベルを少しでも上げておけば有利に冒険を進められるだろう。レベル3まで上がればベスト。



「鬼木偶」は青と緑の2種類が出現する。緑のほうが経験値が高いので、積極的に狙っていこう。

4 神社

神社のババさまに占ってもらうと、山道で倒れた際に装備していた剣と盾が入った形見の壺の在処を教えてくれる。前回の冒険で倒れてしまったら、再び冒険に出る前に必ず神社を訪れ、形見の壺がどのフロアにあるのか聞いておくこと。



神社に奉られている必勝ダルマ。このダルマに"おまじない"を入力すると何らかのアイテムが手に入る。

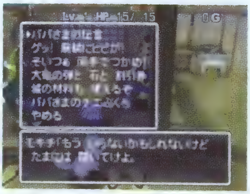
5 城

シレン城の建築現場。シュテン山頂上で加工した城の部品があれば、この場所で城を組み立てることができる。城造り以外にも貴重な情報が聞けたり、さまざまなイベントが発生することがあるので、何度も足を運ぶことになるだろう。

城の前にあるのが部品置き場。まだ組み立てていない部品は、すべてこの場所に置かれる。

6 元風来人の家

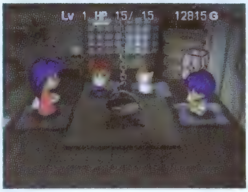
元風来人のマンザ、モキチ、さいぞうの3人が住む家。彼らは、シレンにさまざまな冒険のアドバイスをしてくれる。まだ風来人として経験の浅いプレイヤーは必ず立ち寄って、彼らの話に耳を傾けよう。新たな情報が得られるかもしれない。



「シレン」初心者は聞いておいて損はない。城造りを始める前にすべての話に耳を傾けよう。

7 サスミ・リクの家

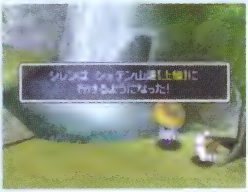
器量よしのサスミとその弟リクの家なのだが、ゲーム序盤ではふたりは不在。城の組立が8段階めを迎え、リクがシレンを家に誘うイベントが発生すればその後は家で会うことができる。また、そのほかの強制イベントで立ち寄ることもある。



料理の上手なサスミが、シレンとコッパに手料理をごちそうしてくれるおいしいイベントもある。

8 海岸　9 小さなほこら

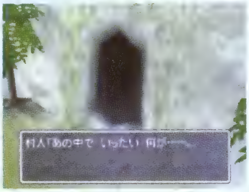
海岸と小さなほこらは、上級ダンジョンへの入口を開くためには必ず来なければならない場所だ。中級をクリアしたときに入手した、ちぎれた古文書を持って海岸へ行こう。そこにいるさいごうに話しかけるといざないの古文書を入手できる。



小さなほこらにいざないの古文書をはめ込むと、滝の裏側に山道上級の入口が出現するようになる。

10 初級入口　11 中級入口　12 上級入口

山道の各ダンジョンへの入口を示している。ゲームスタート直後は、初級への入口しかないが、初級クリア後に中級、中級クリア後に上級といった順で入口が出現していく。各ダンジョンはそれぞれ特徴があるので目的別にルートを選択しよう。



初級をクリアしてナタネ村に戻ってくると、イベントが発生し中級ダンジョンの入口が出現する。

13 ヒマキチ

ナタネ村を流れる川にぷかぷか浮いているのがヒマキチ。とってもヒマでヒマでしかたないらしく、登場イベント後はいつもここにいる。ヒマキチを仲間にしたいのであれば、うどん屋の前にある橋の上から話しかければいい。

会話中の選択肢で「いいえ」を選ぶとヒマだとつぶやく。それほどヒマなら冒険に連れていってあげよう。

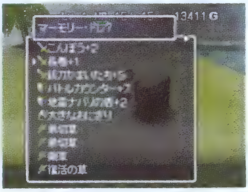
14 リク

通常リクは城にいて、シレンの城造りを手伝ってくれる。城にいるリクに話しかけても仲間にすることはできない。各ダンジョンの入口に行き、そこに現れたリクとの会話で選んだ選択肢によって仲間にすることができるのだ。

シレンが山道のダンジョンへ出発しようとすると、リクがきて仲間にしてと駆け寄ってくる。

15 マーモ

うどん屋の隣がマーモの居場所だ。ヒマキチと同じく、シレンから話しかけることで仲間にすることができる。アイテムを多く持ってくれるので、城の部品が数多く入手できる上級のダンジョンに行くときは、マーモを同行させよう。



アイテムを10個収納できるマーモ。ダンジョンだけでなく、村でもアイテムの出し入れが可能だ。

■シュテン山中腹■

ナタネ村からのダンジョンを登ってくると、シュテン山中腹にたどり着く。ここで後半の冒険の準備をしておこう。また最初に中腹の村を訪れたときに村人に話しかけると村の案内をしてくれる。

シュテン山中腹入口

1 かじ屋

かじ屋は、「剣をきたえる」「合成した印をけす」「腕輪のしゅうり」といった装備品を強化したり補修をしてくれるお店。「剣をきたえる」は所持していた武器の能力を1上げてくれ、「合成した印をけす」は武器や盾の印をひとつ消し、「腕輪のしゅうり」ではヒビの入った腕輪を修理してくれる。このようにとてもありがたい店なのだが、中腹にしかないのが難点。

値段表

名前	値段
剣をきたえる	1500
合成した印をけす	1000
腕輪のしゅうり	500

「剣をきたえる」だけは連続して頼むことはできない。次に頼めるのは、再度この村を訪れたときだ。

威勢のいい娘さんがこのセリフを言ったらラッキーだ。鍛えてもらった武器の能力値が3も上昇する。

商品一覧			
名前	買値	名前	買値
長巻	700	弟切草	500
カタナ	900	毒消し草	400
オオカブトの盾	7000	おはらいの巻物	1000
ばん族の盾	1500	識別の巻物	500
巨大なおにぎり	300	ほぞんの壷（5）	1500

3 展望台

シュテン山のふもとにある建設途中の城を一望できる場所。必ず訪れなければならない場所ではないから無理に立ち寄る必要はないが、城の組立の段階に応じて徐々に外観が変化していくので、たまに立ち寄ってみるといいだろう。

4 初級入口　5 中級入口　6 上級入口

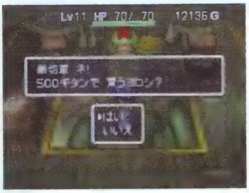
ナタネ村で中級と上級の入口を出現させれば、同じようにシュテン山中腹でも中級と上級の入口が出現する。中腹の村からのルート選択だが、ナタネ村からきたときに使ったルートと同じ難易度のルートを選択する必要はない。目的に応じて選択しよう。

7 アスカ

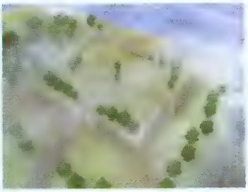
アスカは登場イベント発生後、この場所で話しかけることで仲間にすることができる。一流の剣の使い手であるアスカを仲間に引き入れれば、シュテン山中腹から始まる頂上までの冒険の手助けとして、大いに役立つことだろう。

2 行商人

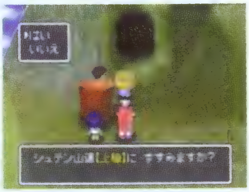
行商人とアイテムの売り買いができる店。ギタンに余裕があるなら、シュテン山中腹から始まる山道の後半に備え、必要なアイテムをそろえておこう。かじ屋で使うギタンが足りない場合は、ここで不要なアイテムを売ってしまうのも手だ。



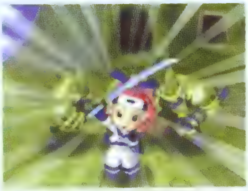
上級のダンジョンへ向かうルートを選択するなら、少々値は張るが弟切草を多めにそろえておきたい。



城造りが始まったころは何もない。組立が進み、城が立派になったら眺めてみるのもいいかも。



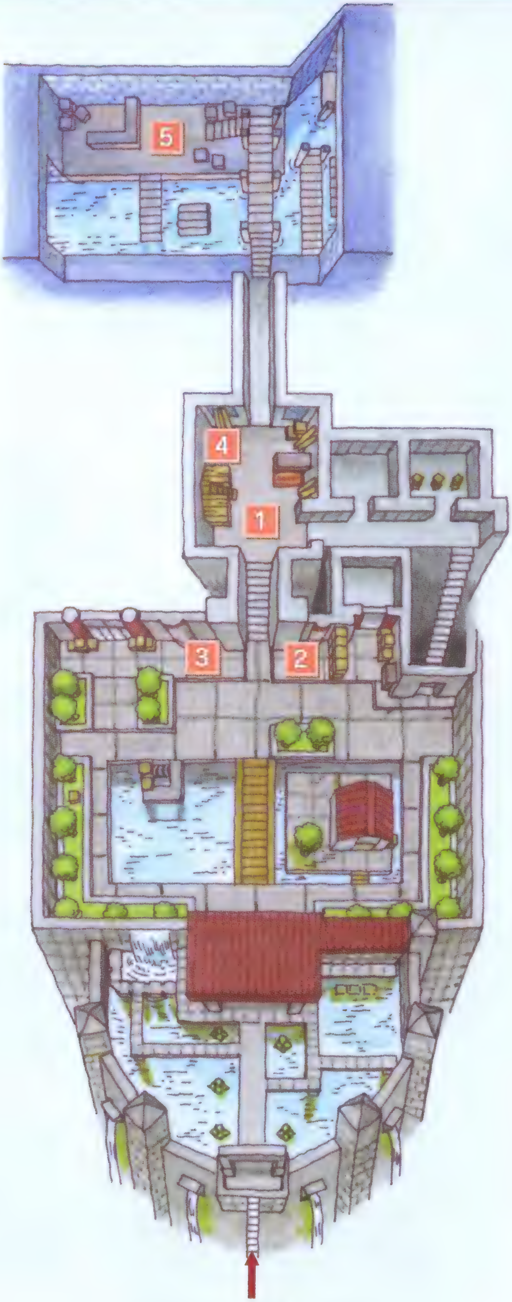
装備している剣と盾や所持アイテムが充実していないのであれば、難易度の低いルートを選ぼう。



アスカの登場イベントは、どのルートを使ってもシュテン山中腹の村にたどり着けば発生する。

シュテン山頂上

シュテン山中腹からのダンジョンを登ってくるとシュテン山頂上にたどり着く。この村には城の部品を作ることができる唯一の施設である加工屋がある。城の部品を作ってもらったら、イカダ乗場から城の部品とともに川をくだり、ナタネ村で城を組み立ててよう。



1 加工屋

シレンが山道のダンジョンで集めてきた城の材料を部品に加工してくれる場所。また、アイテムスペース10個分までの材料を預かってくれる。加工するときは、預けている材料とシレンが所持している材料、マーモとともにきた場合はマーモに預けてある材料も加工することができる。

加工した城の部品は自動的に山頂の村の奥にあるイカダ乗場のイカダに積んでくれる。あとは川をくだるだけ。

2 行商人

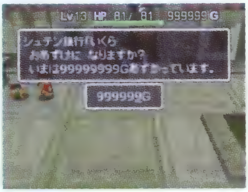
ここの行商人からは一通りの城の材料を購入することができる。その値段は高価で、ダンジョン内に出現する店の値段とくらべ約2倍とふっかけてくる。所持ギタンに余裕があったり、タイムアタックに挑戦していて城造りを急ぎたいときなどに利用するといい。また、中腹の村の行商人と同様に不要なアイテムを売却することもできる。

商品一覧

名前	買値
よい土	15000
よい鬼よけ水	15000
よい木	15000
よい岩	15000
よい砂鉄	15000

3 シュテン銀行

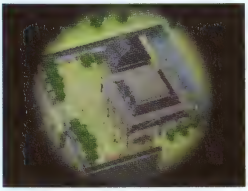
シュテン銀行ではシレンが持っているギタンを預けることができ、必要に応じて引き出すことが可能だ。ちょきんの壺を常に持ち歩いていれば利用する必要はないが、3個分のアイテムスペースを消費する壺を持ち歩きたくないなら、山頂の村を訪れるたびにギタンを預けておこう。



最高9999万9999のギタンを預けられる。金庫いっぱいのギタンを集めるのは非常に大変だ。

4 展望台

シュテン山中腹にあった展望台と同じく、ナタネ村にある建設途中の城を眺めることができる。また、必ず訪れなければならない場所ではないから、無理に立ち寄る必要はない。中腹の村と山頂の村の展望台は眺められる城の景色が違うので、見くらべてみるのもおもしろいだろう。


たまには展望台の望遠鏡をのぞいてみよう。中腹の村の展望台とは違った城を眺められる。

5 イカダ乗場

加工所で加工してもらった城の部品は、ここにあるイカダに自動的に積みこんでくれる。イカダに乗って川をくだることで、城の部品とともにナタネ村に戻ることができ、城の建設が可能となる。また仲間キャラクターとともにイカダ乗場まで来た場合はここで別れることになる。

冒険の途中、仲間にしたキャラクターたちとはここでお別れ。次の冒険に連れていきたいなら、再度仲間にしよう。

第三章 シュテン山道探索

～終わらない山道～

くる日もくる日も、かいぶつだらけの山道で
お城の材料を拾うシレンとコッパ。
拾っては山のてっぺんからイカダで村へ。

山道、いかだ、シロづくり。
山道、いかだ、シロづくり。
山道、いかだ、シロづくり。

たまにかいぶつにやられたりもしましたが
シレンの毎日はこうしてすぎていくのでした。

シュテン山のダンジョン

村人から説明を受けて、いよいよ城造り開始……となるはずが、肝心の材料はモンスターが徘徊する山道の奥深くに入り、集めねばならない。ここでは城造りに欠かせないシュテン山道の詳細を解説しよう。

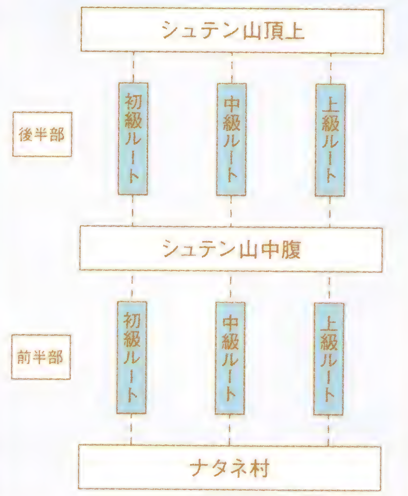
シュテン山の構造

シュテン山には初級、中級、上級と3つのダンジョンが用意されている。ナタネ村到着直後は初級ルートしか入れないが、下記の条件を満たすことで中級および上級ルートが出現する。初級、中級、上級の各ルートは、どれもシュテン山中腹を挟んで前半部分と後半部分にわかれており、中級及び上級のルートが出現している状態であればシュテン山中腹でルートを変更することも可能だ。シュテン山中腹には店やかじ屋があるので必要に応じてアイテムの売買や装備の強化をしていこう。どのルートを通っても、最終的にはシュテン山頂上に着くようになっている。

中級・上級ルートの出現条件

○中級ルート	初級ルートをクリア
○上級ルート	中級ルートをクリアしてから、海岸にいるさいごうに話しかけると入手できるいざないの古文書を小さなほこらにはめる

シュテン山構造図



ダンジョンの特徴

初級、中級、上級の各ルートごとに出現するモンスターや入手可能なアイテムが設定されており、フロア数も初級が前半6、後半4の計10、中級が前半7、後半6の計13、上級が前半8、後半7の計15と異なっている。どのルートから入っても、シレンのレベルを上げた状態でダンジョンに挑むことができるので、装備が貧弱なうちはナタネ村にあるけいこ場でレベルを上げてからダンジョンに乗り込んだほうがいいだろう。また、山道へは仲間を連れていけるのだが、イベントが進んでともに探索できるようになるまで（P48参照）はシレンひとりでダンジョンに挑むことになる。

ダンジョン基本情報

○持ち込めるアイテム数

各ルート共通	11個

○レベルの持ち込み

各ルート共通	可能

○仲間の同行

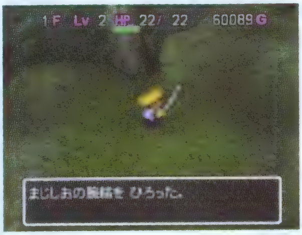
各ルート共通	可能

○店・行商人の出現

初級ルート	なし
中級・上級ルート	あり

アイテム情報

山道のダンジョンで入手可能なアイテムの種類は初級よりも中級、中級よりも上級のほうが多くなっている。各ルートの特徴として、初級ルートは草を入手しやすく、中級ルートは多くの杖が入手でき、上級ルートは合成の壺と最高の材料が手に入ることがあげられる。また、各ルートの前半および後半でしか入手できないアイテムも存在する。たとえば最高の材料のうち木だけは中級ルートの後半でのみ入手することができる。また合成の壺は上級ルートの前半、木以外の最高の材料は上級ルートの後半でのみ手に入れることが可能となっている。



各種腕輪もへんげの壺や店・行商人をのぞくと、山道上級ルートでしか手に入れることはできない。

初級ルート 入手可能アイテム

■剣

アイテム名	拾	落	店	行	変
こんぼう	○	○	×	×	×
成仏のカマ	×	×	×	×	○
妖刀かまいたち	○	○	×	×	○
長巻	○	○	×	×	×
一ツ目殺し	×	×	×	×	○
カタナ	○	○	×	×	○

■盾

アイテム名	拾	落	店	行	変
皮の盾	○	○	×	×	×
うろこの盾	×	×	×	×	○
ばん族の盾	○	○	×	×	
バトルカウンター	○	○	×	×	○
オオカブトの盾	○	○	×	×	○
地雷ナバリの盾	○	○	×	×	○
使い捨ての盾	×	×	×	×	○

■腕輪

アイテム名	拾	落	店	行	変
遠投の腕輪	×	×	×	×	○
ちからの腕輪	×	×	×	×	○
まじしおの腕輪	×	×	×	×	○
とうしの腕輪	×	×	×	×	○

■飛び道具

アイテム名	拾	落	店	行	変
鉄の矢	×	×	×	×	○
銀の矢	×	×	×	×	○
石	×	×	×	×	○
デブータの石	×	×	×	×	○
大砲の弾	×	×	×	×	○

■おにぎり

アイテム名	拾	落	店	行	変
おにぎり	○	○	×	×	○
大きなおにぎり	○	○	×	×	×

■草・種

アイテム名	拾	落	店	行	変
薬草	○	○	×	×	×
高とび草	○	○	×	×	○
すばやさ草	○	○	×	×	○
命の草	○	○	×	×	○
毒消し草	○	○	×	×	○
弟切草	○	○	×	×	○
めぐすり草	○	○	×	×	○
ドラゴン草	○	○	×	×	×
火炎草	×	×	×	×	○
ちからの草	○	○	×	×	○
毒草	×	×	×	×	○
しあわせ草	×	×	×	×	○
復活の草	○	○	×	×	○

■巻物

アイテム名	拾	落	店	行	変
引き上げの巻物	×	×	×	×	○
いかずちの巻物	○	○	×	×	×
炎上の巻物	×	×	×	×	○
おはらいの巻物	×	×	×	×	○
分身の巻物	○	○	×	×	×
地の恵みの巻物	×	×	×	×	○
天の恵みの巻物	×	×	×	×	○
バクスイの巻物	○	○	×	×	○
聖域の巻物	×	×	×	×	○

■杖

アイテム名	拾	落	店	行	変
ふきとばしの杖	×	×	×	×	○
場所がえの杖	×	×	×	×	○
回復の杖	×	×	×	×	○
ころばぬ先の杖	×	×	×	×	○
物知りの杖	×	×	×	×	○
からぶりの杖	×	×	×	×	○
火ばしらの杖	×	×	×	×	○

※表中の「拾」はフロアに落ちている、「落」はモンスターが落とす、「店」は店で売っている、「行」は行商人が売っている、「変」はへんげの壺で入手できることを、それぞれ表す

■材料

アイテム名	拾	落	店	行	変
土	○	×	×	×	×
鬼よけ水	○	×	×	×	×
木	○	×	×	×	×
岩	○	×	×	×	×
砂鉄	○	×	×	×	×

■壺

アイテム名	拾	落	店	行	変
ちょきんの壺	○	×	×	×	×
識別の壺	×	×	×	×	○
ほぞんの壺	○	○	×	×	○

初級ルート 罠・土偶情報

■罠

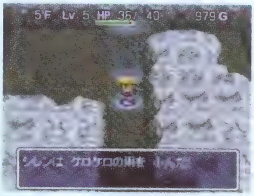
- 回転板
- 木の矢のワナ
- ケロケロの雨
- ころび石
- 地雷
- 鉄の矢のワナ
- トラバサミ
- 鈍足のワナ
- バネ
- 丸太のワナ
- 落石のワナ

■土偶

なし

罠・土偶情報

仲間を連れて冒険しているときは、地雷のように広範囲に渡って効果を及ぼす罠に注意する必要がある。もし仲間を罠に巻き込んでしまったら、仲間に向かって薬草や弟切草を投げるか、ターンを送ってHPを回復させてから、冒険を続けよう。ちなみに、初級ルートの1F～5F、中級ルートの1Fと11F～12F、上級ルートの1Fには罠が設置されないようになっている。



ケロケロの雨をどうしても踏まざるを得ないときは、あらかじめサビる剣や盾は外しておこう。

中級ルート 入手可能アイテム

■剣

アイテム名	拾	落	店	行	変
こんぼう	○	○	×	○	×
オトトスピア	×	○	×	×	×
成仏のカマ	×	×	×	×	○
妖刀かまいたち	×	×	○	×	○
ドレインバスター	○	○	×	×	×
長巻	○	○	×	○	×
ヤリ	×	×	○	×	×
一ツ目殺し	×	×	×	×	○
カタナ	○	○	○	○	○

■盾

アイテム名	拾	落	店	行	変
皮の盾	○	○	○	○	×
うろこの盾	○	○	○	○	○
ばん族の盾	○	○	×	○	×
バトルカウンター	○	○	○	○	○
オオカブトの盾	○	○	○	○	○
地雷ナバリの盾	○	○	○	○	○
使い捨ての盾	×	×	×	×	○

■腕輪

アイテム名	拾	落	店	行	変
遠投の腕輪	×	×	×	○	○
ちからの腕輪	×	×	×	○	○
まじしおの腕輪	×	×	×	○	○
とうしの腕輪	×	×	×	×	○

■飛び道具

アイテム名	拾	落	店	行	変
木の矢	×	○	×	×	×
鉄の矢	○	○	×	○	○
銀の矢	×	×	×	×	○
石	×	×	×	×	○
デブータの石	×	×	×	×	○
大砲の弾	×	×	×	×	○

※表中の「拾」はフロアに落ちている、「落」はモンスターが落とす、「店」は店で売っている、「行」は行商人が売っている、「変」はへんげの壺で入手できることを、それぞれ表す

■おにぎり

アイテム名	拾	落	店	行	変
まずそうなおにぎり	○	○	×	×	×
おにぎり	○	○	×	○	○
大きなおにぎり	○	○	×	×	×
巨大なおにぎり	○	○	○	×	×

■草・種

アイテム名	拾	落	店	行	変
薬草	○	○	×	×	×
高とび草	○	○	○	○	○
すばやさ草	○	○	○	○	○
命の草	○	○	○	○	○
毒消し草	○	○	○	○	○
弟切草	○	○	×	×	○
めぐすり草	○	○	○	×	○
ドラゴン草	○	○	×	×	×
火炎草	○	○	○	×	○
ちからの草	○	○	○	○	○
毒草	○	×	×	○	○
しあわせ草	○	○	○	○	○
復活の草	○	○	○	○	○

■巻物

アイテム名	拾	落	店	行	変
識別の巻物	○	○	×	×	×
引き上げの巻物	○	○	×	×	○
炎上の巻物	×	×	×	○	○
おはらいの巻物	○	○	○	○	○
地の恵みの巻物	○	○	○	○	○
天の恵みの巻物	○	○	○	○	○
バクスイの巻物	○	○	○	○	○
聖域の巻物	×	×	○	○	○

■杖

アイテム名	拾	落	店	行	変
ふきとばしの杖	○	○	×	○	○
場所がえの杖	○	○	×	○	○
回復の杖	×	×	×	○	○
ころばぬ先の杖	○	○	○	○	○
物知りの杖	×	×	○	○	○
鈍足の杖	○	○	×	×	×
からぶりの杖	×	×	○	×	○
火ばしらの杖	○	○	○	○	○

■壺

アイテム名	拾	落	店	行	変
識別の壺	×	×	○	○	○
ほぞんの壺	○	○	○	○	○
へんげの壺	○	○	○	○	×

■材料

アイテム名	拾	落	店	行	変
土	○	×	×	×	×
よい土	○	×	○	×	×
鬼よけ水	○	×	×	×	×
よい鬼よけ水	○	×	○	×	×
木	○	×	×	×	×
よい木	○	×	○	×	×
最高の木	○	×	×	×	×
よい岩	○	×	○	×	×
砂鉄	○	×	×	×	×
よい砂鉄	○	×	○	×	×

中級ルート 罠・土偶情報

■罠

- イガイガボトボト
- 回転板
- 木の矢のワナ
- ケロケロの雨
- ころび石
- すいてきポットン
- 装備はずしのワナ
- 鉄の矢のワナ
- デロデロの湯
- 毒矢のワナ
- トラバサミ
- 鈍足のワナ
- 眠りガス
- バネ
- 丸太のワナ

■土偶

なし

上級ルート入手可能アイテム

■剣

アイテム名	拾	落	店	行	変
こんぼう	×	×	×	○	×
成仏のカマ	○	○	×	×	○
妖刀かまいたち	○	○	○	×	○
長巻	○	○	×	○	○
ヤリ	×	×	○	×	×
一ツ目殺し	○	○	×	×	○
カタナ	○	○	○	○	○

■盾

アイテム名	拾	落	店	行	変
皮の盾	○	○	○	○	○
うろこの盾	○	○	○	○	○
ばん族の盾	×	×	×	○	×
バトルカウンター	○	○	○	○	○
オオカブトの盾	○	○	○	○	○
地雷ナバリの盾	○	○	○	○	○
重装の盾	○	○	×	×	×
使い捨ての盾	×	×	×	×	○

■腕輪

アイテム名	拾	落	店	行	変
遠投の腕輪	○	○	×	○	○
ちからの腕輪	○	○	×	○	○
まじしおの腕輪	○	○	×	○	○
百発百中の腕輪	○	○	×	×	×
とうしの腕輪	○	○	×	×	○

■飛び道具

アイテム名	拾	落	店	行	変
木の矢	×	○	×	×	×
鉄の矢	○	○	×	○	○
銀の矢	○	○	×	×	○
石	×	×	×	×	○
デブータの石	○	○	×	×	○
大砲の弾	○	○	×	×	○

■おにぎり

アイテム名	拾	落	店	行	変
まずそうなおにぎり	○	○	×	×	×
おにぎり	○	○	×	○	○
大きなおにぎり	○	○	×	×	×
巨大なおにぎり	×	×	○	×	×

■草・種

アイテム名	拾	落	店	行	変
薬草	○	○	×	×	×
高とび草	○	○	○	○	○
すばやさ草	○	○	○	○	○
命の草	○	○	○	○	○
毒消し草	○	○	○	○	○
弟切草	○	○	×	×	○
めぐすり草	○	○	○	×	○
ドラゴン草	○	○	×	×	×
火炎草	○	○	○	×	○
よくきき草	○	○	×	×	×
ちからの草	○	○	○	○	○
毒草	○	○	×	○	○
しあわせ草	○	○	○	○	○
復活の草	○	○	○	○	○

■巻物

アイテム名	拾	落	店	行	変
識別の巻物	○	○	×	×	×
引き上げの巻物	○	○	×	×	○
いかずちの巻物	○	○	×	×	○
炎上の巻物	○	○	×	○	○
おはらいの巻物	○	○	○	○	○
分身の巻物	○	○	×	×	×
地の恵みの巻物	×	×	○	○	○
天の恵みの巻物	×	×	○	○	○
バクスイの巻物	○	○	○	○	○
聖域の巻物	○	○	○	○	○

■杖

アイテム名	拾	落	店	行	変
ふきとばしの杖	×	×	×	○	○
場所がえの杖	×	×	×	○	○
回復の杖	×	×	×	○	○
ころばぬ先の杖	×	×	○	○	○
物知りの杖	×	×	○	○	○
倍速の杖	×	○	×	×	×
封印の杖	×	○	×	×	○
からぶりの杖	×	×	○	×	○
火ばしらの杖	×	×	○	○	○

■壺

アイテム名	拾	落	店	行	変
識別の壺	×	×	○	○	○
ほぞんの壺	○	○	○	○	○
へんげの壺	○	○	○	○	×
ビックリの壺	○	○	×	×	×
合成の壺	○	○	×	×	×

■材料

アイテム名	拾	落	店	行	変
よい土	○	×	○	×	×
最高の土	○	×	×	×	×
よい鬼よけ水	○	×	○	×	×
最高の鬼よけ水	○	×	×	×	×
よい木	○	×	○	×	×
よい岩	○	×	○	×	×
最高の岩	○	×	×	×	×
よい砂鉄	○	×	○	×	×
最高の砂鉄	○	×	×	×	×

※表中の「拾」はフロアに落ちている、「落」はモンスターが落とす、「店」は店で売っている、「行」は行商人が売っている、「変」はへんげの壺で入手できることを、それぞれ表す

上級ルート罠・土偶情報

■罠

- イガイガボトボト
- 大型地雷
- 回転板
- 木の矢のワナ
- ケロケロの雨
- ころび石
- 召喚スイッチ
- 地雷
- すいてきポットン
- 装備はずしのワナ
- 鉄の矢のワナ
- デロデロの湯
- 毒矢のワナ
- トラバサミ
- 鈍足のワナ
- 眠りガス
- バネ
- 丸太のワナ
- 落石のワナ

■土偶

なし

ビックリの壺から出現するアイテム

山道でビックリの壺を入手することができるのは、上級ルートの12Fと15Fのみ。アイテムの種類は少ないが、使いやすいものが多く、運よく入手できればその後の冒険が楽になるだろう。

■剣

- 木づち
- スパークソード
- どうたぬき

■盾

- きたえた木の盾

■腕輪

- 回復の腕輪
- まがりの腕輪

■草・種

- しあわせ草
- 復活の草

■おにぎり

なし

■飛び道具

なし

■巻物

- 地の恵みの巻物
- 天の恵みの巻物
- 聖域の巻物

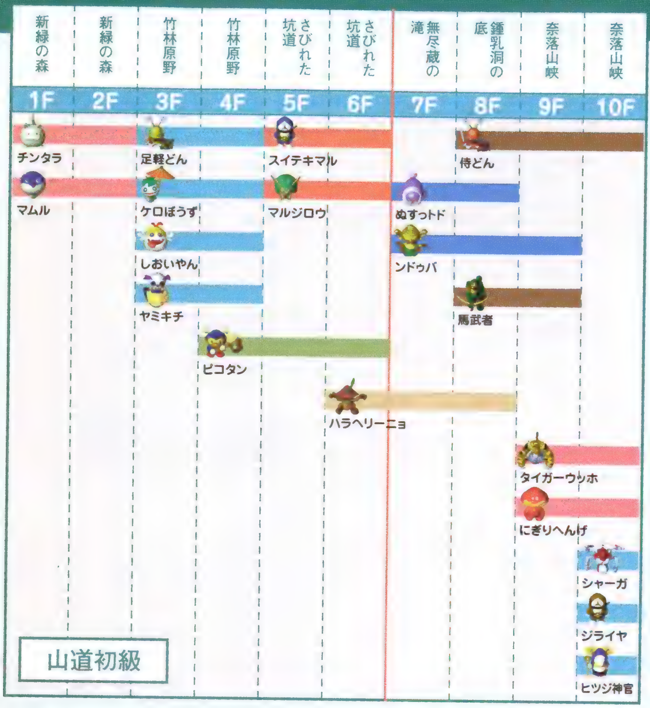
■杖

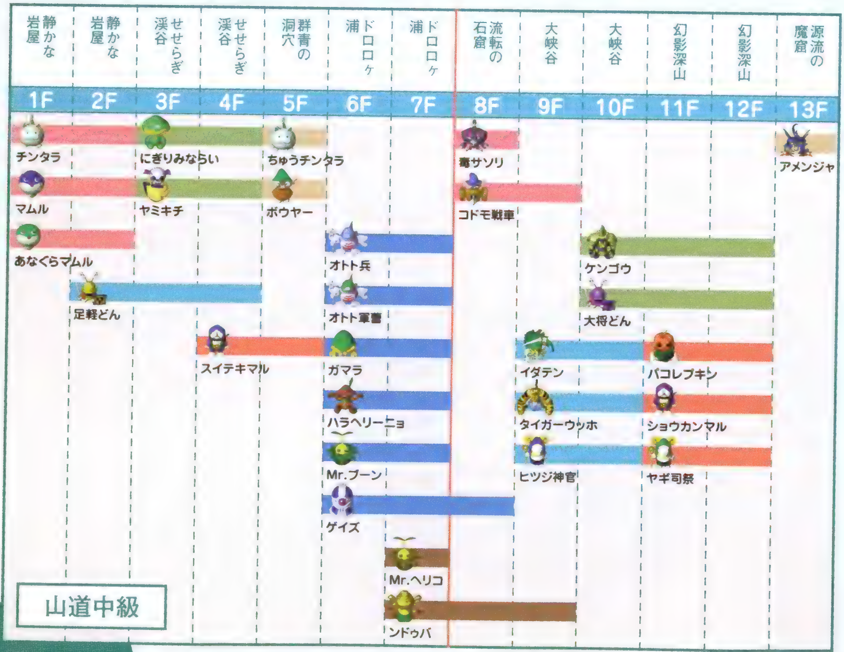
- 回復の杖
- ころばぬ先の杖

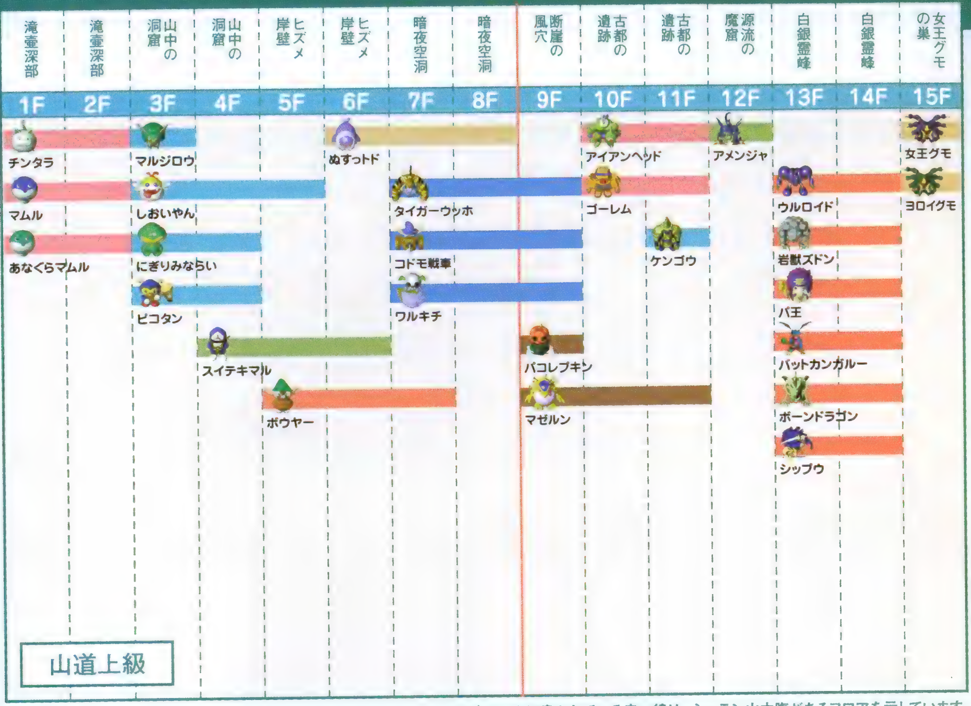
■壺

なし

シュテン山道モンスター分布図







※各ルートに書かれている赤い線は、シュテン山中腹があるフロアを示しています

モンスター分布から見た各ルートの難易度

山道のダンジョンは初級、中級、上級の3つにわかれているが、本当に初級はやさしく上級は難しいのか？ 結論から言うと、モンスターの強さだけを見るのであればやはり初級ルートが一番やさしく、上級ルートが一番難しい。中級および上級で登場するアメンジャや女王グモは、ある程度アイテムが揃ってないと勝つのは難しいからだ。しかしシレンが倒されるかどうかではなく、アイテムを失う可能性が高いダンジョンということになると話は変わってくる。初級ルートの9F～10Fにいるにぎりへんげはシレンが持っているアイテムをおにぎりに変化させ、中級ルートの11F～12Fでは道が狭く壁がないため、ケンゴウの攻撃で盾を失いやすいなど上級以上に厳しい一面もある。

ケンゴウは上級ルートの11Fでも出現するが、地形の問題で中級ルートの11F～12Fに出られるほうが恐い。

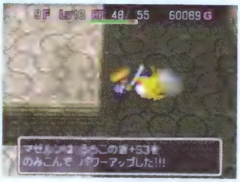
にぎりへんげに壺を変化させられると、壺のなかにあったアイテムをすべて失ってしまうのが痛い。

シュテン山道 ルート別攻略

山頂へ通じる道は初級ルート、中級ルート、上級ルートの3つが存在する。基本的なルールは変わらないが、出現アイテムや入手アイテムが異なるためそれぞれに適した対処法が必要になる。

目的に応じてルートを選択

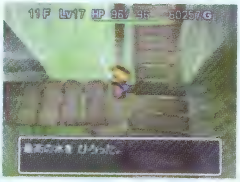
シュテン山では、最終的に3つのルートを選べるようになる。入手アイテムや出現モンスターは、各ルートごとに異なるので、あらかじめ何を目的としてダンジョンに行くかを決め、それに合った冒険のルートを選択すれば、効率よく目的を達成することができるだろう。



城造りのための材料集めや、アイテムの収集。武器及び盾の強化など、はっきりとした目的を決めておこう。

重要なのは中級と上級

城造りが目的なら、前後半ともに上級へ行くのがオススメ。よい材料や最高の材料が集められ、かつフロア数も多いため、多くの材料を入手できる可能性が高いからだ。また最高の材料だけで城を造る場合は中級の後半へ行き、最高の木を手に入れる必要がある。装備品を強化したいのであれば上級の後半にいるマゼルンを利用する。単に剣と盾の数値を上げるだけなら、上級前半で入手できる合成の壺でもよいが、入手できる確率はそう高くはない。杖を稼ぎたいときは中級へ行く。これは前半でも後半でも入手できるので、中級前半で杖を稼いでから、上級後半でマゼルンを使い杖を合成するという手もある。腕輪を稼ぎたいときは上級へ。前半後半どちらでもよい。

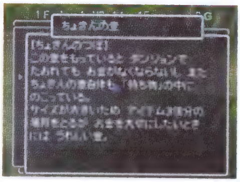


盾を失う危険が高い中級後半。しかし最高の木を手に入れたいのであれば、行かざるを得ない。

同じ杖が何本もあるときは、壺やマゼルンなどで合成しておくと持ち物のスペースを有効に使える。

初級ルートへ行く必要はあるのか？

初級ルートはクリアが容易なのが利点。しかし装備を強化できるアイテムやモンスターが出現しないため、初級ルートだけでは中腹のかじ屋でしか装備品を強くできないのが問題だ。中級、または上級の前半を通過したのちにアメンジャや女王グモと戦えるほど手持ちのアイテムがないときに中腹で初級後半へルートを変更するときぐらいしか行く必要はないだろう。



ちょきんの壺は初級でのみ入手可能だが、アイテムの性質上ふたつ以上手に入れても無意味。

初級ルート
ダンジョン攻略

出現する敵はほかのルートとくらべて弱いモンスターが多い。しかし、最初に初級ルートからダンジョンに入るときはシレンもたいした装備がないわけだから油断は禁物だ。慎重に進もう。

力を下げられないように　1F〜4F

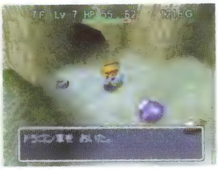
1F〜2Fは特に強い敵が出現するわけでなく、敵に囲まれないようにすれば問題なく先へ進めるだろう。先へ進む前に敵をある程度倒してシレンのレベルを3〜4くらいまで上げておくこと。3F〜4Fで出現するしおいやんはこちらの力を下げてくる難敵。力を下げられると毒消し草などで回復するまでは攻撃力は下がったままなので、しおいやんと戦うときは先手を取られないように移動には特に気を配る必要がある。

●出現モンスター
チンタラ、マムル、足軽どん、ケロぼうず、しおいやん、ヤミキチ、ピコタン

モンスターの特技に気をつけろ　5F〜8F

このあたりから特技や特殊能力を持つモンスターが多く出現するようになる。スイテキマルは倒されるとすいてきポットンのワナを高確率で設置するので、部屋の中央で倒すように。通路で遭遇したら適当なアイテムを置き、その上にスイテキマルを誘導して倒すと罠を設置されずに済む。マルジロウの体当たりを喰らうと、シレンは転んで持っているアイテムをばらまいてしまうが、壁を背にした状態なら体当たりを受けても転ばずに済む。馬武者は遠距離攻撃を仕掛けてくるので、矢を受けないようにジグザグに移動しながら接近しよう。

●出現モンスター
ピコタン、スイテキマル、マルジロウ、ハラヘリーニョ、ぬすっトド、ンドゥバ、侍どん、馬武者

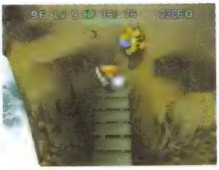


ぬすっトドが落ちているアイテムを盗みに行ったら、持っているアイテムを置いてシレンのほうに誘導しよう。

慎重に移動せよ　9F〜10F

初級ルートの最後とあって、それなりに攻撃力が高いモンスターが多く出現するようになる。タイガーウッホと10Fでのみ出現するジライヤ、シャーガと戦うときは、残りHPに注意しつつ、状況に応じていかずちの巻物やドラゴン草などで対抗しよう。ジライヤは倒れるときに高確率で地雷を設置するので、スイテキマルと同様に対処して罠を設置させせないように。アイテムを大きなおにぎりに変えてしまうにぎりへんげは、初級ルートに出現するモンスターのなかである意味もっとも危険なモンスター。出会い頭にアイテムを大きなおにぎりにされる危険を冒さないよう、ダッシュでの移動は避け、周囲を見渡しながら一歩一歩慎重に移動しよう。

●出現モンスター
ンドゥバ、馬武者、侍どん、タイガーウッホ、にぎりへんげ、シャーガ、ジライヤ、ヒツジ神官



タイガーウッホと戦うときは、罠に向かって投げられないよう、部屋内に罠が見えているときは通路で戦うようにする。

中級ルート
ダンジョン攻略

敵の強さでは上級に一歩劣るが、ダンジョン自体の難易度は高い。シレンが装備している盾を弾き飛ばすケンゴウと13Fで登場するアメンジャの対処法が攻略のポイントとなる。

HPに気を配れば大丈夫　1F〜5F

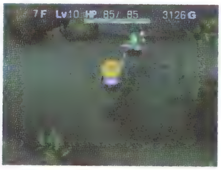
遠距離から木の矢を射るボウヤーと、倒されたときに罠を残すスイテキマル以外は特技を持っていない。よって、モンスターに囲まれないよう移動に注意し、かつHPをきちんと回復させてから進むように心がけていれば問題なく先のフロアへ行けるだろう。ボウヤーと戦うときは木の矢に当たらぬよう、ボウヤーとの軸をずらしながら接近し、剣で攻撃すればいい。

●出現モンスター
チンタラ、マムル、あなぐらマムル、足軽どん、にぎりみならい、ヤミキチ、スイテキマル、ちゅうチンタラ、ボウヤー

ゲイズの催眠術に注意　6F〜7F

このフロアで初めて水中からシレンを攻撃してくるモンスター、オトト兵とオトト軍曹が登場する。水中にいる敵は石、デブータの石、オトトスピアなどで攻撃できるが、どれも持ってないのであれば、水際から離れて待ち、敵が水から出てきたところをすかさず攻撃しよう。Mr.ブーンとMr.ヘリコはシレンから逃げるように移動するが、倒すとそれぞれちからの草としあわせ草を高確率で落としてくれる。見かけたらできるだけ倒しておこう。そしてこのフロアで登場する敵のうち、もっともやっかいなのは催眠術を仕掛けてくるゲイズだろう。催眠術を使われるとシレンは勝手にアイテムを使ってしまったり、装備を変更してしまうなど、いいことは何ひとつない。矢や石を持っているなら、接近される前に倒してしまおう。

●出現モンスター
オトト兵、オトト軍曹、ガマラ、ハラヘリーニョ、Mr.ブーン、ゲイズ、Mr.ヘリコ、ンドゥバ



オトト軍曹はHPが減ると水中に逃げてHPを回復させるが、少し回復するとまた出てくる。そこを狙って攻撃しよう。

鉄の矢を稼いでおこう　8F〜9F

毒サソリの特技はうろこの盾で防げるが、盾がない場合はシュテン山中腹の店で、あらかじめ毒消し草を買っておこう。イダテンは攻撃回数は1だが、行動速度が2と速い。イダテンとシレンのあいだが1マス空いているときは1歩下がらないと敵の先制攻撃を受けてしまうので注意。コドモ戦車は常にシレンとの距離をとって鉄の矢で攻撃してくる。倒すときは通路に誘い込むか、地形を使って追いつめよう。またコドモ戦車はシレンとのあいだに障害物があっても矢を射ることを利用して鉄の矢を稼いでおくと、以降の冒険が楽になる。

●出現モンスター
ゲイズ、ンドゥバ、毒サソリ、コドモ戦車、イダテン、タイガーウッホ、ヒツジ神官

このようにシレンとコドモ戦車のあいだに障害物を挟み、鉄の矢を稼ぐ。ターン数と満腹度が許すかぎり稼いでおこう。

高速移動は厳禁　10F～12F

この範囲で出現するモンスターのなかでもっとも危険なのがケンゴウだ。特技でシレンが装備している盾を弾き飛ばすため、飛ばされた盾がモンスターや仲間に当たったり崖から落ちてしまうと、せっかく鍛えた盾がなくなってしまう。ケンゴウと戦うときは盾を弾かれても足元に落ちるように壁を背にして戦うか、飛び道具を使い接近される前に倒そう。出会い頭に盾を弾かれるのを防ぐため、高速移動は絶対にしないように。ショウカンマルは倒されたときに高確率で召喚スイッチを残す。初級ルートのスイテキマルと同様の方法で対処できるが、余裕があるならわざと召喚スイッチを設置させ、矢などでスイッチを遠距離で起動させてモンスターを呼び、経験値を稼いでもいいだろう。

●出現モンスター
イダテン、タイガーウッホ、ヒツジ神官、ケンゴウ、大将どん、パコレプキン、ショウカンマル、ヤギ司祭

大将どんが持っている杖の効果を跳ね返す特殊能力は、シレンが所持している杖の種類によってはとても役に立つ。

アイテムを有効に活用する　13F

初めて中級の13Fに来たときはフロアにいるモンスターをすべて倒さないと先へ進めないが、一度でもこのフロアを通過すると、以後はモンスターを倒さなくても出口まで行けば先へ進めるようになる。出現するモンスターはアメンジャが3体と固定。しかし鬼ヶ島をクリアするとアメンジャは出現しなくなり、罠やアイテムも配置されなくなる。ちなみに上級ルートの12Fにある同名のフロアは、配置される罠とアイテムの種類以外は中級13Fと同じものと考えてよい。

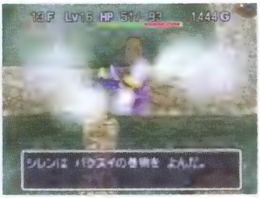
●出現モンスター
アメンジャ

フロアボス　アメンジャ
HP:54

アイテムを拾ってシレンに投げてくる。しかも倍速で行動するため、アイテムを用意しておかないと全滅させるのは難しい。

攻略法　投げられたアイテムを防ぐ

アメンジャと戦うときはアイテムを投げられる前に倒すのが理想。ドラゴン草なら一撃で倒せ、いかずちの巻物を複数使う気であれば一気に敵を全滅させることも可能だ。しかし実際には理想どおりいくことはまずないので、投げられたアイテムを防ぐ手段も覚えておく必要がある。もっとも簡単なのは炎上の巻物を読むこと。これなら飛んできたアイテムはすべて燃えてしまいシレンまで届かない。また接近してきたアメンジャにダメージを与えられる点も見逃せない。炎上の巻物のかわりに火ばしらの杖でもよいが、炎上の巻物よりも炎の範囲が狭いため、敵との位置関係に注意する必要がある。地形を使いアイテムを防ぐ手段も有効だ。マップよりも実際の地形を見てシレンを移動させよう。分身の巻物も使えるが、分身を狙ったアイテムがシレン自身に当たることもあるので過信しないように。



バクスイの巻物を使うと、眠りから覚めたアメンジャは3倍速で動くことを覚えておこう。

涙を飲んで仲間を盾にする手も。仮に倒されてもアメンジャはレベルアップしない。

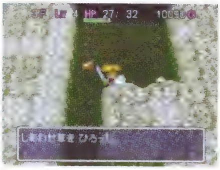
上級ルート
ダンジョン攻略

フロアが全部で15と多く、出現するモンスターも強力。12Fでアメンジャ、15Fで女王グモと戦うことになるので、ある程度アイテムを用意してからダンジョンに挑みたい。

壺を割られないように　1F～5F

冒険をくり返してアイテムを持ち込んでいる場合、4Fに出現するマルジロウが脅威となる。特に壺を持っている状態でマルジロウに転ばされると、被害が大きくなりがち。ころばぬ先の杖を持っていないときは、壁を背にして戦うという基本を守って戦うこと。マルジロウ以外ではしおいやんに力を下げられないように注意する必要がある。鉄の矢などで遠距離から攻撃し、しおいやんに特技を使われないようにしよう。まじしおの腕輪を持っているなら、しおいやんが出現する3F～5Fのあいだは装備させておくといい。

●出現モンスター
チンタラ、マムル、あなぐらマムル、マルジロウ、しおいやん、にぎりみならい、ピコタン、スイテキマル、ボウヤー

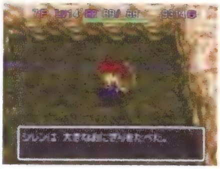


冒険に余裕が出てきたら、入手したしあわせ草を持ち帰って倉庫にしまっておくと、鬼ヶ島クリア後に役立つ。

アイテムを稼ぐ　6F～8F

ぬすっトドは倒すと必ずアイテムを落とす、とてもおいしいモンスター。おにぎりに余裕があるなら、ここでぬすっトドを倒してアイテムを稼いでおくといいだろう。ただしフロアにいられるギリギリまで粘ると、万が一ぬすっトドにアイテムを盗まれた場合に、取り返す時間がなくなってしまうので、風が吹いてきたらさっさと切りあげるように。またコドモ戦車を利用して鉄の矢も稼いでおこう。稼ぎかたについては、P74を参照のこと。ほぞんの壺を利用して99本の鉄の矢の束を複数用意しておくと、今後の冒険が楽になる。

●出現モンスター
スイテキマル、ボウヤー、ぬすっトド、タイガーウッホ、コドモ戦車、ワルキチ

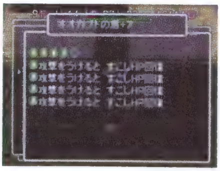


シュテン山中腹まで行けばおにぎりを買えるので、手持ちのおにぎりは8Fまでに使いきってしまってもかまわない。

マゼルンで装備を強化　9F～12F

ここではマゼルンを利用してアイテムを合成しよう。具体的には盾に弟切草を数個と地雷ナバリの盾、皮の盾を合成し、剣には一ツ目殺しや成仏のカマのように特定の系統のモンスターに大ダメージを与える印を付けるといい。剣及び盾の強さを上げるために、プラス数値が付いたアイテムを合成することも忘れずに。ほかには剣に火炎草やドラゴン草を合成してもいい。これらのアイテムを合成した剣を装備すると、HPが全快のときに火で遠距離から攻撃できるようになり、敵からのダメージを受けにくくなる。

●出現モンスター
タイガーウッホ、コドモ戦車、ワルキチ、パコレプキン、マゼルン、アイアンヘッド、ゴーレム、ケンゴウ、アメンジャ



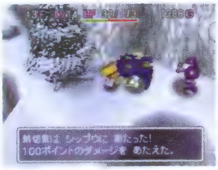
まずは最優先で盾に弟切草を合成する。弟切草を4つも合成しておけば、戦闘がグンと楽になるだろう。

クセモノのモンスター多し

13F～14F

攻撃力が高いモンスターが出現するうえに、杖で戦闘を補助する敵まで出現する。そのため、ある程度鍛えてある盾を持っていないと苦戦を強いられるだろう。バットカンガルーは倍速の杖を使い、モンスターの行動速度を上げてくる。何回も杖を使われるととんでもないことになるので、見つけたら必ず倒しておこう。パ王の封印の杖をシレンが受けると、読む、食べるといった、口を使う行動ができなくなってしまう。13F～14Fでは早めにおにぎりを食べるようにして、満腹度があまり少なくならないように注意したい。

●出現モンスター
ウルロイド、岩獣ズドン、パ王、バットカンガルー、ボーンドラゴン、シップウ



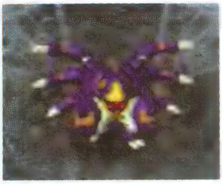
シップウは攻撃力こそ低めだが倍速で行動する強敵。しかし、弟切草を投げれば1発で倒せる。覚えておこう。

目標は女王グモのみ

15F

上級ルートの最後に待ち受けているのは山道最強の敵である女王グモ。マップの北にいる女王グモを倒すとすべての敵が消滅し、頂上への入口が開く。女王グモは移動できないが、倒されるまでヨロイグモを産み続ける。フロアのクリアを目指すだけなら、ヨロイグモは極力無視して女王グモだけを狙うのが得策といえる。

●出現モンスター
女王グモ、ヨロイグモ



フロアボス 女王グモ
HP：170

その名のとおりヨロイグモたちの女王。いつも高笑いをしているらしい。次々とヨロイグモを産み出す力は脅威。

●15Fの特別ルール
- 大部屋の巻物は無効
- 壁は破壊不可能
- 女王グモを倒すと頂上へ通じる出口を通れるようになる

攻略法　ヨロイグモを避けて通路へ移動

ヨロイグモに囲まれて袋叩きに合うのを防ぐため、まずは通路へと移動しよう。あとで女王グモを攻撃しやすいよう、女王グモのすぐ南にある通路に入ること。シレンが目的の通路から離れた場所に出現した場合は無理矢理敵のあいだを抜けるのではなく、分身の巻物やバクスイの巻物を使ったほうがいい。通路までたどり着ければ、あとは通路から鉄の矢や火ばしらの杖などで女王グモを攻撃すればよい。聖域の巻物があるなら、1発喰らうのを覚悟で女王グモに隣接してから足元に聖域の巻物を置こう。女王グモと戦うときにもバクスイの巻物や分身の巻物は有効。これらのアイテムはすばやさ草と併せて使えば、武器が弱くても巻物の効果が残っているあいだに女王グモを倒せるだろう。

炎上の巻物を使う場合、女王グモが巻物の効果範囲に入るよう通路から出る必要がある。

充分に鍛えてある盾を装備しているなら、ヨロイグモを倒しビックリの壺を稼いでもいい。

第四章
鬼ヶ島探索

～いざ鬼ヶ島へ！～

ついにお城が完成しました。
途中からシレンを手伝った村人たちも
大よろこびです。
さあ、次はいよいよオニをこらしめる番！

シレンとその仲間、そして村人たちは
鬼ヶ島へ向かう船に次々と乗り込むのでした。

鬼ヶ島

ついに完成したシレン城と、村のみんなのがんばりによって、鬼たちの襲撃を無事に退けることができた。この勢いで鬼ヶ島へと乗りこんで、鬼たちが二度と悪さをしないようにこらしめてやろう!

鬼ヶ島の特徴

基本的なルールはそれまでのダンジョンと変わらないものの、出現するモンスター、アイテム、罠などの種類が大幅に増えている。また総フロア数25は、シュテン山道上級とくらべてもかなりの長丁場。ひとフロアあたりのアイテム使用数を抑えて、いざというときに困らないようにしたい。

ダンジョン基本情報

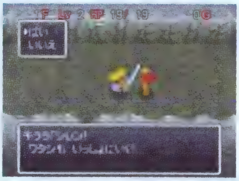
○持ち込めるアイテム数……7個
○レベルの持ち込み……可能
○仲間の同行……可能
○店・行商人の出現……あり

階段を見つけてもすぐには登らず、できるだけモンスターと戦って、それぞれの対処法を学んでおきたい。

16Fのガラハ戦、25Fの鬼親分戦と2回のボス戦があるのも鬼ヶ島ならでは。持てる知識を総動員して勝て!

鬼ヶ島で合流する仲間たち

鬼ヶ島突入前に別れた仲間たちとは、リクを除いて1F〜8Fのどこかで出会うことがある。話しかければ一緒に戦ってもらうことも可能。どのフロアに誰がいるかはランダムで、誰とも出会えないこともありうる。また1Fの階段を登るとイベントが起こり、キララが自動的に仲間へくわわる。



キララのイベントを見たあとにシレンが倒されてしまった場合、次回からキララは必ず1Fに登場する。

クリア前に倒されてしまうと……

鬼ヶ島をクリアする前にシレンが倒された場合、シレンが最後に装備していた剣と盾をマーモが持ち帰ってきてくれる。ただし剣と盾のプラス数値は大幅に下がり、合成してあった印もなくなる可能性が高い。なお1回めは自動的にマーモから装備品を渡されるが、2回め以降はマーモに話しかける必要がある。それ以外では、鬼ヶ島へ出発する場所がシレン城ではなくうどん屋むみゅうの近くになることと、鬼ヶ島でキララが登場する場所が変わることに気をつけよう。

マーモを仲間にしていなくともイベントは起る。なお基本性能よりは下がらない。

鬼ヶ島に行くときは、うどん屋むみゅうの左側にいるさかもとへ話しかけよう。

アイテム情報

持ち帰りの巻物を使ってこまめにナタネ村へ戻りながら、種類豊富な新登場アイテムの使いかたに慣れていきたい。白紙の巻物やメッキの巻物など、店や行商人からのみ手に入る貴重なアイテムが多いのも特徴のひとつ。装備の強化やコレクションのために何度も足を運ぶことになるだろう。

へんげの壺から、あの剛剣マンジカブラが出ることもある。このためだけに鬼ヶ島へ通うことになるかも……。

鬼ヶ島 入手可能アイテム

■剣

アイテム名	拾	落	店	行	変
きたえた木刀	×	×	×	○	×
つるはし	○	○	×	×	○
木づち	×	×	○	○	×
こんぼう	○	○	×	×	×
ごんぼう	○	○	×	×	○
オトトスピア	×	○	○	×	×
かつおぶし	×	○	○	×	○
成仏のカマ	×	×	○	○	○
如意棒	×	×	○	○	×
妖刀かまいたち	×	×	○	○	○
ドレインバスター	×	×	○	○	○
長巻	○	○	×	×	×
ヤリ	×	×	○	×	○
スパークソード	×	×	○	×	×
アイアンヘッドの頭	×	○	×	×	×
一ツ目殺し	×	×	○	○	○
カタナ	○	○	×	×	×
どうたぬき	×	×	×	○	×
剛剣マンジカブラ	×	×	×	×	○
使い捨ての剣	×	×	○	×	○

■盾

アイテム名	拾	落	店	行	変
きたえた木の盾	×	×	×	○	×
見切りの盾	×	×	○	○	×
皮の盾	○	○	○	○	○
呪いよけの盾	×	×	○	○	×
うろこの盾	○	○	×	×	○
トドの盾	×	×	×	○	×
ばん族の盾	○	○	×	○	○
バトルカウンター	×	×	○	×	○
矛の盾	×	×	○	×	×
地雷ナバリの盾	○	○	○	○	○
オオカブトの盾	○	○	○	○	○
重装の盾	○	○	○	×	○
使い捨ての盾	×	×	×	×	○

※表中の「拾」はフロアに落ちている、「落」はモンスターが落とす、「店」は店で売っている、「行」は行商人が売っている、「変」はへんげの壺で入手できることを、それぞれ表す

■腕輪

アイテム名	拾	落	店	行	変
くねくねよけの腕輪	○	○	×	×	○
遠投の腕輪	○	○	○	○	○
白発白中の腕輪	×	×	○	○	×
回復の腕輪	×	×	○	×	×
ちからの腕輪	○	○	○	○	○
ハラヘリよけの腕輪	○	○	×	×	×
まがりの腕輪	○	○	○	×	○
まじしおの腕輪	×	×	○	○	○
百発百中の腕輪	×	×	○	×	○
とうしの腕輪	○	○	○	○	○
紙一重の腕輪	×	×	○	×	○

■飛び道具

アイテム名	拾	落	店	行	変
木の矢	○	○	×	×	×
鉄の矢	×	○	×	×	○
銀の矢	×	×	×	×	○
会心の矢	×	×	×	○	×
かまいたちの矢	×	×	×	○	×
石	○	○	×	○	○
デブータの石	×	○	×	○	○
大砲の弾	○	○	○	○	○

■おにぎり

アイテム名	拾	落	店	行	変
まずそうなおにぎり	○	○	×	×	×
おにぎり	○	○	○	○	○
大きなおにぎり	○	○	×	×	○
特製おにぎり	×	×	○	×	○
巨大なおにぎり	×	×	○	×	○

■草・種

アイテム名	拾	落	店	行	変
薬草	○	○	×	×	×
高とび草	○	○	○	○	○
胃拡張の種	○	○	○	○	○
命の草	○	○	○	○	○
毒消し草	○	○	○	○	○
弟切草	○	○	×	×	×
ドラゴン草	○	○	○	○	○
めぐすり草	○	○	×	×	○
火炎草	○	○	×	×	○
よくきき草	○	○	○	○	○
ちからの草	○	○	○	○	○
毒草	○	○	○	○	○
しあわせ草	○	○	○	○	○
復活の草	○	○	○	○	○
すばやさ草	○	○	○	○	○

■巻物

アイテム名	拾	落	店	行	変
いかずちの巻物	○	○	×	×	○
炎上の巻物	○	○	×	○	○
識別の巻物	○	○	○	×	×
おはらいの巻物	○	○	○	○	○
氷の巻物	○	○	○	○	○
ゾワゾワの巻物	○	○	×	×	○
分身の巻物	○	○	○	×	○
持ちかえりの巻物	○	○	×	×	○
ワナけしの巻物	○	○	○	○	○
地の恵みの巻物	○	○	○	○	○
天の恵みの巻物	○	○	○	○	○
バクスイの巻物	○	○	○	○	○
水がれの巻物	○	○	○	○	○
大部屋の巻物	○	○	×	○	○
壺増大の巻物	×	×	○	○	○
壺われずの巻物	×	×	○	○	×
すいだしの巻物	○	○	○	○	○
仕入れ直しの巻物	×	×	×	○	×
メッキの巻物	×	×	×	○	×
白紙の巻物	×	×	○	○	×
聖域の巻物	○	○	○	○	○

■杖

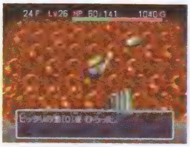
アイテム名	拾	落	店	行	変
のりうつりの杖	○	○	○	○	○
ふきとばしの杖	○	○	○	○	○
場所がえの杖	○	○	○	○	○
引きよせの杖	○	○	×	○	○
回復の杖	×	○	○	○	○
ころばぬ先の杖	○	○	○	○	○
物知りの杖	○	○	○	○	○
鈍足の杖	○	○	○	×	○
トンネルの杖	○	○	×	○	○
からぶりの杖	×	×	○	○	○
火ばしらの杖	○	○	×	○	○
不幸の杖	×	×	○	×	○
草受けの杖	×	×	○	○	○
草投げの杖	×	×	○	○	○
しあわせの杖	×	×	○	×	○

■壺

アイテム名	拾	落	店	行	変
識別の壺	○	○	○	○	○
ほぞんの壺	○	○	○	○	○
へんげの壺	○	○	○	○	○
ビックリの壺	○	○	×	×	×
水がめ	○	○	○	○	○
合成の壺	○	○	○	○	○

ビックリの壺から出現するアイテム

しあわせの盾と天使の種は、鬼ヶ島ではビックリの壺からのみ手に入る可能性がある貴重なアイテムだ。……とはいうものの、ビックリの壺自体もなかなか見つからないので、プレイ時にこのふたつが出てきたなら、何としても生き残り、手に入れておきたいところ。



先のフロアで拾うほど中身がよくなる……はず。

■剣
- 木づち
- 成仏のカマ
- 妖刀かまいたち
- ドレインバスター
- 一ツ目殺し

■盾
- しあわせの盾
- ばん族の盾
- 地雷ナバリの盾
- オオカブトの盾

■腕輪
- 遠投の腕輪
- まじしおの腕輪
- ちからの腕輪
- とうしの腕輪

■飛び道具
- 会心の矢
- かまいたちの矢
- 大砲の弾

■草・種
- 高とび草
- 胃拡張の種
- 命の草
- 毒消し草
- ドラゴン草
- よくきき草
- ちからの草
- 毒草
- しあわせ草
- 復活の草
- すばやさ草
- 天使の種

■巻物
- おはらいの巻物
- 氷の巻物
- 地の恵みの巻物
- 天の恵みの巻物
- バクスイの巻物
- 水がれの巻物
- 大部屋の巻物
- 壺増大の巻物
- すいだしの巻物
- 聖域の巻物

■杖
- のりうつりの杖
- 引きよせの杖
- ころばぬ先の杖
- 物知りの杖
- からぶりの杖
- 火ばしらの杖
- 草受けの杖
- 草投げの杖

■壺
- 識別の壺
- へんげの壺
- 水がめ
- 合成の壺

罠・土偶情報

鬼ヶ島ダンジョンでは地味ながら罠の種類も増えている。なかでもフロア中のアイテム、モンスター、仲間がランダムに再配置される大こうずいのワナは非常に危険。また鬼ヶ島から、設置されている部屋内すべてに特定の効果を及ぼす土偶が登場する。それぞれの性質を理解すればアイテムを使うものとはまた違ったテクニックを生み出せるはずだ。また土偶はふきとばしの杖などで動かしたり、攻撃して壊せることも覚えておくといい。

鬼ヶ島で見られる土偶のなかでは、遠投の土偶、10ダメージの土偶、大バクハツの土偶に注意すること。

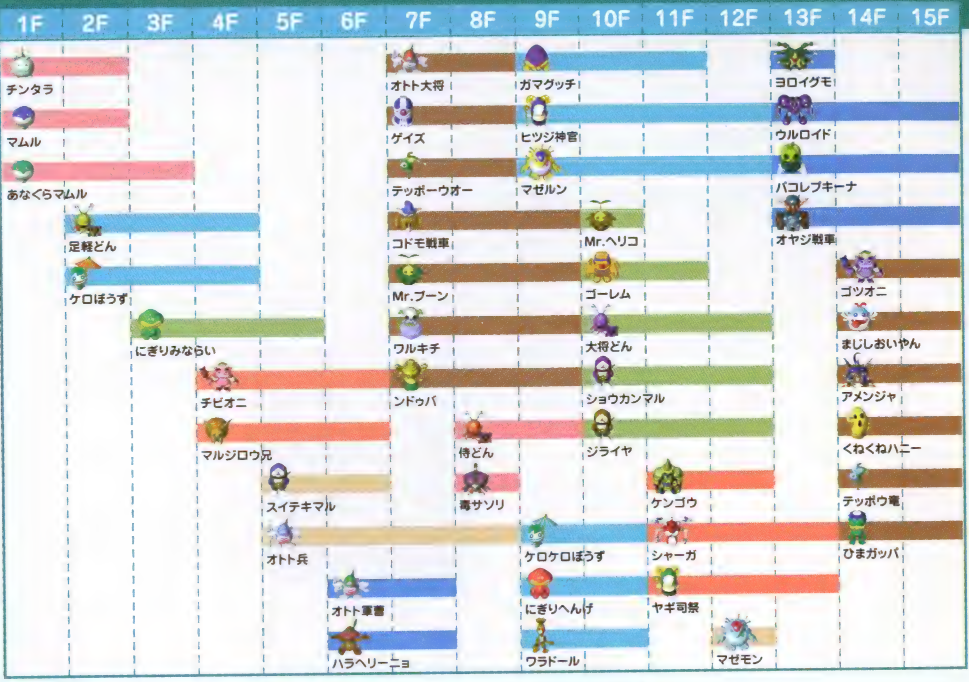
■罠

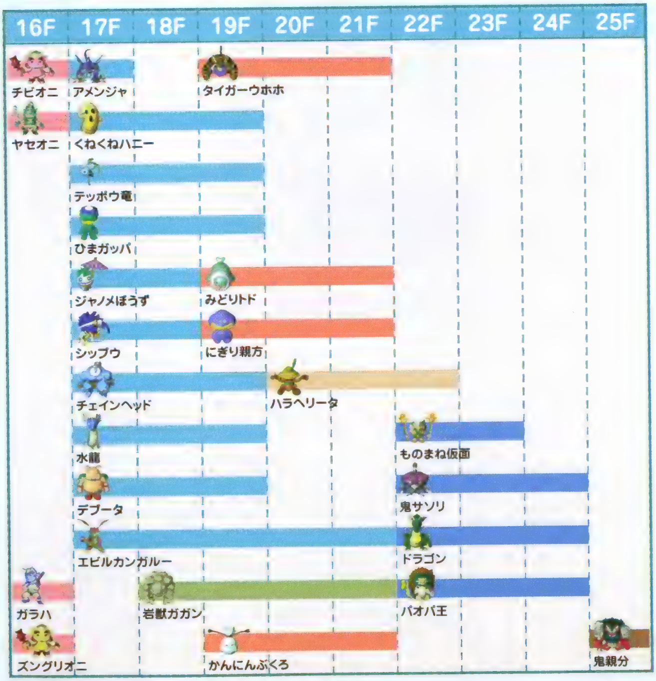
イガイガボトボト	大落石のワナ
大型地雷	デロデロの湯
落とし穴	毒矢のワナ
回転板	トラバサミ
木の矢のワナ	鈍足のワナ
ケロケロの雨	眠りガス
ころび石	バネ
召喚スイッチ	丸太のワナ
地雷	水てきポットン
装備はずしのワナ	モンスターのワナ
大こうずいのワナ	落石のワナ

■土偶

遠投の土偶	魔法消しの土偶
身がわりの土偶	ころばしの土偶
10ダメージの土偶	ふきとばしの土偶
おにぎりの土偶	大バクハツの土偶
ギタンの土偶	

鬼ヶ島ダンジョンモンスター分布図





鬼ヶ島
ダンジョン攻略

戦闘時において本当にキビしいのは1体の強敵ではなく、モンスター同士の連携攻撃。この法則は鬼ヶ島でも変わらない。剣と盾を持ち込めるからと油断して、足元をすくわれないように。

新しいアイテムに慣れよう　1F～6F

6Fまではシュテン山道でもおなじみのモンスターたちが相手。注意すべきモンスターは、4Fから出現するマルジロウ兄、6Fから出現するハラヘリーニョぐらいのもの。不意打ちで特技さえ食らわなければ、深刻な事態にはならないはずだ。6Fまででは、モンスターよりもある意味やっかいなのが未識別アイテム。幸い使った瞬間にピンチを招くものはごく一部なので、モンスターが弱いうちにいろいろ実験してみるといい。拾ったアイテムを未識別のままにしていて、いざというときに恐くて使えない、などという事態だけは避けたいところだ。

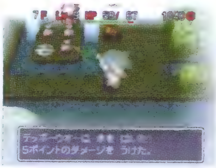
●出現モンスター
チンタラ、マムル、あなぐらマムル、足軽どん
ケロぼうず、にぎりみならい、チビオニ、マルジロウ兄
スイテキマル、オトト兵、オトト軍曹、ハラヘリーニョ

未識別アイテムを拾ったらすぐに試すこと。P114～P115のアイテム識別テクニックでも解説しているので参照してほしい。

川沿いの通路に要注意　7F～10F

7Fから嫌な能力を持ったモンスターの割合が多くなる。水際ではオトト兵、オトト軍曹、オトト大将、テッポーウオー、ワルキチらの移動が水に左右されないモンスターと、ほかのモンスターの連携が恐い。なかでも鬼ヶ島から出現するテッポーウオーには泣かされる。水を吐いてくる攻撃は巻物を濡らすばかりでなく、ダメージが守備力に左右されないため、シレンのHPが減っているときは要注意。8Fで出現する毒サソリも困った存在。通路での不意打ちに備えて、できれば毒消し草を持ち込んでおきたいところだ。また10Fから出現するショウカンマル、ジライヤの残す罠（P167参照）も嫌らしい。この2体を通路で倒すことは避けたほうがいい。

●出現モンスター
オトト兵、オトト軍曹、ハラヘリーニョ、オトト大将、ゲイズ
テッポーウオー、コドモ戦車、Mr.プーン、ワルキチ、ンドゥバ
侍どん、毒サソリ、ケロケロぼうず、にぎりへんげ、ワラドール
ガマグッチ、ヒツジ神官、マゼルン、Mrヘリコ、ゴーレム
大将どん、ショウカンマル、ジライヤ



水中のモンスターへ対抗できるオトトスピア、水がれの巻物などがほしいところ。これらがなければ素直に逃げよう。

ダッシュ移動は控え目に　11F～15F

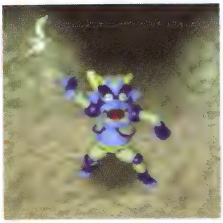
ここからはケンゴウ、まじしおいやん、くねくねハニーなど、不意打ちを受けてしまうと重く影響が残るモンスターが多く出現する。特に注意が必要なフロアはケンゴウが出現する11F～12F。安易なダッシュ移動を控え、通路では5歩に1回矢を撃つぐらいのつもりで進んでいこう。またウルロイド、オヤジ戦車は特技の攻撃範囲が広いおかげでレベルアップしやすい危険な相手。なるべく通路へ引き込んで倒すように心がけたい。

●出現モンスター
ケンゴウ、シャーガ、ヤギ司祭、マゼモン、ヨロイグモ、ウルロイド
パコレプキーナ、オヤジ戦車、ゴツオニ、まじしおいやん
アメンジャ、くねくねハニー、テッポウ竜、ひまガッパ

※12Fクリア時のイベント
鬼ヶ島を1回もクリアしていなければ、12F～13Fのあいだにガラハがシレンを待ち伏せするイベントが発生する。なおキララは仲間にしていなくとも登場するので驚かないように。

ガラハ隊と勝負　16F

16Fではガラハ率いる鬼一族の混成部隊がシレンを待ち受けている。ほかのフロアとは少しルールが異なり、シレンとモンスターの初期配置は固定である。ガラハを倒すと、残っているモンスターとアイテムが消滅して、自動的に次のフロアへ進む。なおガラハのうしろに見える出口らしき場所は、戦闘が始まると消えてしまう。



フロアボス　ガラハ
HP：71

キララを熱烈に愛する鬼一族の若頭。手段を選ばない性格のためか、一部の鬼たちには今ひとつウケがよくない。

●出現モンスター
ガラハ、チビオニ、ゴツオニ、ズングリオニ、ヤセオニ

●16Fの特別ルール
- キララは参戦できない（一度鬼親分を倒していれば参戦可能）
- 大部屋の巻物は無効
- 壁は破壊不可能
- ガラハが倒れた時点でクリアとなり、ほかのモンスターと床に落ちているアイテムは消滅する

ガラハ隊の配置と行動パターン

歩兵隊と弓矢隊は「○○隊、行け！」の進軍号令で動きだし、行動後16ターンめに「○○隊、ひけ！」の撤退号令で初期位置に戻る。撤退号令の5ターン後に未行動の部隊へ進軍号令がかかり、以降は歩兵隊と弓矢隊のどちらかが全滅するまで交互に進軍と撤退をくり返す。弓矢隊を先に全滅させると、歩兵隊には5ターンごとに進軍・撤退の号令をくり返す。歩兵隊を全滅させると、弓矢隊には撤退号令のみをくり返す。ズングリオニはその場を動かず、シレンが3マス以内に接近すると石を投げてくる。

攻略法1　歩兵隊を全滅させるまでが勝負

開始直後から接近してくる歩兵隊を、聖域の巻物や分身の巻物、炎上の巻物を使って全滅させよう。するとその5ターン後から、ほかの鬼たちはほとんど動かなくなる。そのスキに画面端を抜けてしまえば、難なくガラハに接近できるはずだ。移動する側の端にいるヤセオニとズングリオニを遠距離攻撃で倒しておくとより確実。

歩兵隊を全滅させてしまえば画面端が安全地帯となる。ガラハに接近して勝負を決めよう。

攻略法2　城の材料を持ちこむと楽に勝てる

遠投の腕輪を装備しておき、開始直後に鬼よけ水を投げてガラハに当てると、号令がかけられないためにズングリオニ以外は動かなくなってしまう。また最高の鉄で鬼全員を目つぶし状態にして、画面下方で同士討ちをさせる手もある。わざわざ鬼ヶ島へ城の材料を持ち込む手間はあるものの、これ以上楽な勝ちかたはないだろう。

目つぶし状態で右往左往し混乱する鬼たち。放っておくとガラハが鬼たちに倒されることもある。

モンスター同士の連携が厄介

17F～18F

17F～18FではモンスターのHPを回復してまわるエビルカンガルーを最優先で倒すこと。水際では水龍が吐くこごえる息に注意。シレンがこれに当たると1ターンのあいだマヒするため、近くにほかのモンスターがいると危険だ。広いスペースで戦うときは、基本ではあるが囲まれないことが重要。シップウなどと戦っているあいだに、遠距離からチェインヘッドやデプータに狙われないように気をつけたい。またチェインヘッドとほかのモンスターが同じ部屋にいる場合は、チェインヘッドの攻撃がモンスターに当たらないようにシレンの位置を調節しよう。

●出現モンスター
アメンジャ、くねくねハニー、テッポウ竜、ひまガッパ
ジャノメぼうず、シップウ、チェインヘッド、水龍
デプータ、エビルカンガルー、岩獣ガガン

エビルカンガルーがモンスターのうしろに控えていると長期戦になりやすい。こうなったら一度通路まで逃げよう。

かんにんぶくろに要注意

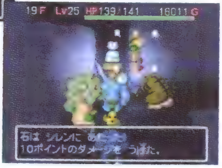
19F～21F

19Fからの3フロアは、大型地雷と同じ爆発を起こすかんにんぶくろへの対処が重要になる。かんにんぶくろが爆発する仕組み（P155参照）を覚えて、攻撃で与えるダメージをうまく調節しよう。かんにんぶくろと同時にチェインヘッドやタイガーウホホが出現した場合、シレン以外の攻撃でかんにんぶくろが爆発しないように、慎重に対処するべきだ。どう逃げても爆発に巻きこまれそうなときは、逆にモンスターをすべて巻きこむようにシレンが爆発させてしまう方法もある。シレンのHPも大幅に減ってしまうが、周囲のモンスターを一掃できると思えば高い代償ではないだろう。

19F～21Fのモンスターハウスに踏みこんだ場合、タイガーウホホが投げてきたモンスターに通路を塞がれてしまうことがある。この場合、たとえ通路のモンスターを倒しても別のモンスターが投げ込まれてくる可能性が高い。確実な逃走手段として、できれば場所がえの杖か高とび草を用意しておきたいところだ。

●出現モンスター
チェインヘッド、水龍、デプータ、エビルカンガルー
岩獣ガガン、かんにんぶくろ、タイガーウホホ、みどりトド
にぎり親方、ハラヘリータ

かんにんぶくろと戦うときは、むしろほかのモンスターの動きに注意。爆発させるならば相手をすべて巻きこむこと。



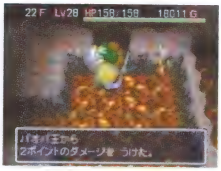
タイガーウホホに通路を塞がれデプータに狙い撃ちされるのがもっとも危険。脱出用のアイテムは常に用意しておこう。

種類の少なさに惑わされるな

22F～24F

22Fを境に出現するモンスターの種類が大幅に少なくなる。しかしそれで楽になるわけではない。行動速度を下げる特技を持つ鬼サソリとパオパ王、攻撃力が高く炎を吐くドラゴンの連携攻撃は単純なだけに強力だ。かといってアイテムに頼って対処をしていると、ものまね仮面にアイテムを浪費させられてしまう。できるかぎり1対1の状況を作り、剣だけで戦うことを心がけよう。物知りの杖を持っているなら惜しまずに使い、ものまね仮面の変身を見破ることも重要。鬼親分戦を前にアイテムが尽きることのないように気をつけたい。

●出現モンスター
ハラヘリータ、ものまね仮面、鬼サソリ、ドラゴン、パオパ王



特技を使わず、妙に攻撃力が低いモンスターがものまね仮面だ。だまされてアイテムを使ってしまわないように。

鬼ヶ島での最終決戦　25F

25Fは鬼親分の専用フロアで、ガラハ戦のある16Fと同じくほかのフロアとはルールが異なっている。シレンと鬼親分の初期配置は毎回同じで、シレン側は仲間を連れていても必ずひとりで戦わなければならない。出口や階段はなく、鬼親分を倒した時点でクリアとなる。なおガラハ戦と同じく、初挑戦時にはイベントが発生する。

●出現モンスター
鬼親分

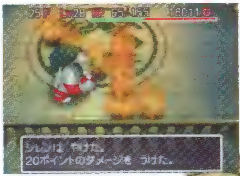
フロアボス　**鬼親分**
HP：450

男らしい気っぷのよさと強さを兼ね備えた鬼のなかの鬼。まともに戦って勝つためには、最低でもレベル25はほしい。

●25Fの特別ルール
- 仲間キャラクターは参戦できない
  （仲間モンスターの呼び出しは可能）
- 大部屋の巻物は無効
- 壁は破壊不可能
- 鬼親分が倒れた時点でクリアとなり、床に落ちているアイテムは消滅する

鬼親分の特殊能力

いかずちのダメージでHPが回復するうえ炎は無効。口から吐く炎は直線5マスの射程があり、シレンに当たるか5マス進んだ時点で、そこから横へ5マス燃え広がる。また金棒の風圧でシレンを壁まで吹き飛ばす。射程は直線上無限で必ず10ダメージを受ける。金棒を地面に叩きつけると部屋中に効果の及ぶ地震が起き、シレンは転んでアイテムを落としてしまう。また鬼親分は、鈍足、封印、からぶり、ゾワゾワ、目つぶし状態になっても、次にダメージを受けたときに行動回数の消費なしでその効果を打ち消す。ただし下がった力だけは回復できない。



自分がダメージを受けないのをいいことに炎を吐きまくる鬼親分。いちいち消火せず、攻撃に専念しよう。

ダメージを与えるまで状態異常を回復しないので、目つぶし状態にしてゆっくり体勢を整える、という戦法は有効。

攻略法　接近戦に持ちこんでから勝負するのが確実

鬼親分に矢などで遠距離攻撃をしようものなら、炎や地震でかえって痛いめに合わされる。幸い初期配置が非常に近いので、最初に殴られることは覚悟して接近戦を挑むべきだ。あらかじめ鬼よけ水を持ち込んでいる場合は、開始直後にこれを投げ、鬼親分をマヒ状態にしてから近寄ると安全。接近してからの攻防で有効なアイテムは、聖域の巻物、分身の巻物、バクスイの巻物、すばやさ草、毒草といったところ。鬼親分の攻撃力の高さを逆手に取って、バトルカウンターを装備しておくのもおもしろい。とにかく楽に勝ちたいときは高額のギタンを投げつけるといい。ギタンは守備力に関係なく金額の10分の1のダメージを与えられるため、4500以上のギタンなら一撃で倒すことも可能だ。

下手な小細工は通用しない。分身の巻物やバクスイの巻物を使って普通に攻撃するのが一番。

1対1では必殺のギタン投げ。合成して高額にするか、ほぞんの壺に複数入れておくといい。

鬼ヶ島クリア後の変更点

鬼親分を倒したあとも、まだ冒険は終わらない。装備品の強化に城の飾り付けと、そして新しいダンジョンが待ち受けている。ここでは新たな冒険に出る前の知識としてクリア後の変更点を紹介しよう。

ナタネ村の変更点

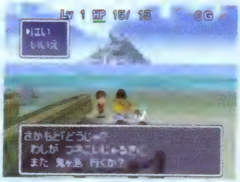
もののけ王国建設イベント

スタッフロール後に冒険を再開すると、滝から落ちてきたムチゴロウを助けるイベントが発生する。そしてナタネ村にもののけ王国が開設され、新たなダンジョン“神社の隠し穴”へ入れるようになる。もののけ王国のシステムと神社の隠し穴についての詳細はP92〜P109を参照。

もののけ王国の入口は村の右上、小さなほこらのすぐ横。神社の隠し穴への入口は神社の境内にある。

仲間の位置変更、施設追加

鬼ヶ島をクリアするとキララとアスカがナタネ村にやってきて、自由に仲間にできるようになる。またダンジョンへ入る際に声をかけてきていたリクも、自宅の前で待っている。倉庫の横にはシュテン銀行の出張所が、シレン城の門をくぐったところには城の飾り付け係がいる。



浜辺のさかもとに頼めば、鬼ヶ島へ船を出してもらえる。もう一度挑戦すると新しい発見があるかも!?

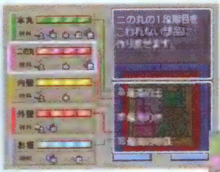
ババさまのニュー占い

もののけ王国の開設にともない、ババさまの占いに“モンスターうらない”が追加される。この占いでは、シレンが倒されたダンジョンに残る、もののけ王国未登録の仲間モンスターの出現フロアを教えてもらえる。なお複数のモンスターを捕まえていた場合、ランダムで1体だけが残る。

仲間状態のまま残るモンスターは最高で3体まで。次にそのフロアへ入るまで占いは有効だ。

城の部品作り直しと城かざりの追加

完成したシレン城の部品のうち、鬼の襲撃で壊される可能性があった場所を新たに作った壊れない部品に取り替えることができる。部品の作りかたはそれまでと同じ(P46参照)で、加工屋で作ってもらった部品をナタネ村に持ち帰ると、自動的にその部分が作り直される。そしてすべての部品を最高の材料のみで作り直すと、城が黄金色に輝く。またダンジョンから持ち帰った“城かざり”(P21、P143参照)を飾り付け係りに渡すと、城に取り付けて外観を楽しむことができる。

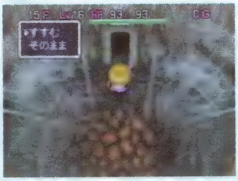


その部品に必要な材料を最高のものだけで揃えると、シュテン山頂上の加工屋で部品を作り直すことができる。

黄金色のシレン城をシュテン山の中腹や山頂から見下ろすと、ナタネ村で見るのとはまた違った味がある。

シュテン山の変更点

シュテン山道中級13Fおよび上級12Fの源流の魔窟、シュテン山道上級15Fの女王グモの巣にモンスターが出現しなくなることも、鬼ヶ島クリア後の変更点のひとつ。また今までダンジョン内で仲間にできたキララと、シュテン山中腹で仲間にできたアスカはともにナタネ村へ移動している。



モンスターがいなくなり嘘のように静まりかえる女王グモの巣。なお源流の魔窟からは罠もなくなっている。

鬼ヶ島の変更点

鬼ヶ島には最初から仲間を全員連れていくことができ、16Fのガラハ戦ではキララも一緒に戦えるようになる。25Fで鬼親分を倒すと、おみやげとして三日月刀がもらえる。また鬼ヶ島でシレンが倒された場合、最後に装備していた剣と盾はマーモが持ち帰ってくるのではなく、形見の壺としてその場に残る。マーモが持ち帰ってくるときとは異なり、剣と盾の性能が低下しないのは嬉しいかぎり。

三日月刀は鬼ヶ島で鬼親分を倒すたびにもらえるので、合成用とコレクション用に何本かいただこう。

第五章

もののけ王国建国

～新たなる冒険～

オニ退治も終わり、一安心のシレンと
コッパをおそう事件また事件。

とりあえずもののけ王国をぶたいに
野望の人ムチゴロウが
まずはその牙をむく！

もののけ王国

城を完成させ鬼ヶ島の鬼退治を終えたシレンとコッパは、ムチゴロウにもののけ王国建設を頼まれる。今までの疲れを癒す暇もなく、王国完成のため新たなダンジョンへと旅立つことになった。

ムチゴロウの依頼

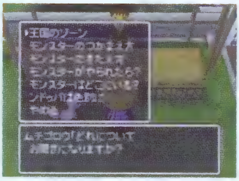
いつものようにうどん屋から出ると滝から叫び声がする。何事かと急いで駆けつけると、ムチゴロウと名乗る男がもののけ王国の完成を目指してるという。しかし、ムチゴロウはダンジョンでのモンスター集めに自信がなく、シレンがかわりに引き受けることになる。

モンスターの動物園として、もののけ王国の完成を夢見るムチゴロウ。ここはぜひ協力してあげよう。

もののけ王国完成を目指して

目的と方法

もののけ王国は162体のモンスターを集めることにより完成する。モンスターをモンスターの壺に入れて持ち帰り、王国に1体ずつ登録していかなければならない。P96からのもののけ王国おぼえがきリストで、まだ登録していないモンスターの出現場所を確認しておこう。

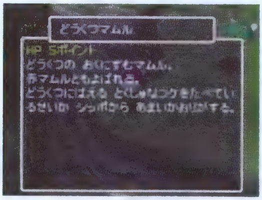


もののけ王国で待っているムチゴロウに話しかければ、もののけ王国についての詳しい説明が聞ける。

もののけ王国の機能

前述したようにもののけ王国はモンスターの壺で捕まえたモンスターを登録することができる。登録したモンスターは壺ごと自由に冒険に連れていくことができ、1度登録さえしてしまえば冒険の途中で倒されたり壺をなくしてしまっても、もののけ王国にくれば再度冒険に連れていくことが可能だ。またすでに登録済みのモンスターでも新たに捕まえれば入れ替えることができる。以前登録したモンスターより成長させたモンスターがいるなら入れ替えよう。登録したモンスターは各種族ごとに設置されたオリでその姿を確認でき、仲間として持ち出すとオリからいなくなる。登録したモンスターはオリの前に設置されている看板を見れば説明が表示されるので、冒険に連れていく前にこれを見て特徴を覚えよう。

ムチゴロウに壺を渡して登録すると、残り何体登録すればよいかそのつど教えてくれる。



オリの看板を見ることによって表示されるモンスターの説明文は、実は物知りの杖を使ったときと同じもの。

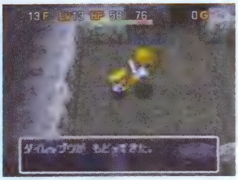
モンスターの壺

モンスター集めを依頼されたシレンがムチゴロウから受けとったものはモンスターの壺だった。ムチゴロウいわくこの壺をモンスターに投げつけ、壺に入れればモンスターは驚くほどおとなしくなるという……。

1個の壺につき1体のモンスターを入れることが可能で、壺に入ったモンスターを出すことで仲間として一緒に戦ってくれる。モンスターの壺は神社の隠し穴に落ちていたり、隠し穴にいるモンスターを倒して手に入れることが可能。

モンスターの出し入れについて

壺に入ったモンスターは壺を選んで「だす」と仲間として戦わせることが可能だ。コマンウィンドウの「よぶ」を選択すると壺から出しているすべてのモンスターがシレンの持っている壺に戻ろうとする。1体だけ戻したいなら目的のモンスターの壺から「よぶ」コマンドを選べばいい。



仲間モンスターをモンスターの壺に呼び戻すことで、HPは最大まで回復し状態異常を治す効果がある。

モンスターの成長

壺に入れた仲間モンスターが、ダンジョン内の敵モンスターを倒すことで成長し、攻撃力と最大HPが増加する。成長限界値とHPの増加値は各モンスターごとに設定されており、成長限界値とHPの増加値の高いモンスターほど、のちのち頼りになる味方となってくれる。

モンスターにトドメを刺すことで成長する仲間モンスター。成長限界の高い頼れるモンスターを育てよう。

モンスターが倒されたり壺をなくしてしまうと?

壺から出したモンスターが倒されてしまうとその壺ごと持ち物から消えてしまう。またモンスターを出した状態で壺をなくしてしまうと戻る場所がなくなり、その状態でほかのフロアに移動するとモンスターは消えてしまう。壺がなくなってしまったら新しいモンスターの壺を投げて捕えまれば問題はない。

もののけ王国に登録してあるモンスターの場合はたとえ倒されてしまい壺ごと消えてしまったとしても、もののけ王国に戻ってくる。よって、もののけ王国に行けば再度仲間として連れていくことが可能だが、育てた成長度は半分になってしまう。そうならないためにも手塩にかけて育てたモンスターを倒されないよう、戦闘では気を配ってあげよう。

モンスターが入っていた壺をほかのモンスターに投げつけると不思議な力が働いて床に落ちる。

倒れたとき登録していないモンスターがいると、次の冒険でそのうちの1体がランダムで出現する。

■もののけ王国全景■

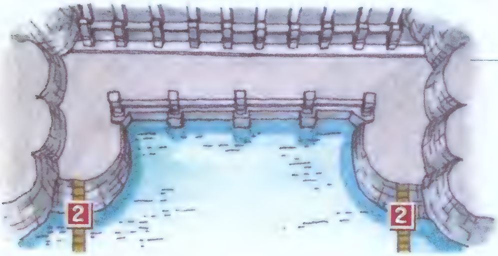
広大な敷地を有するもののけ王国。王国完成を目指す風来人のためにP94～P95では全景図を、P96～P97では王国モンスターおぼえがき全リストを掲載した。モンスター集めに活用してほしい。

王国入口

もののけ王国の入口はナタネ村、神社の鳥居と小さなほこらのあいだに位置する。ムチゴロウのイベントが終了しだい入れる。

1 野生の王国

馬武者族	パ王族
タイガーウッホ族	バットカンガルー族
タウロス族	ヒツジ神官族
デブータ族	

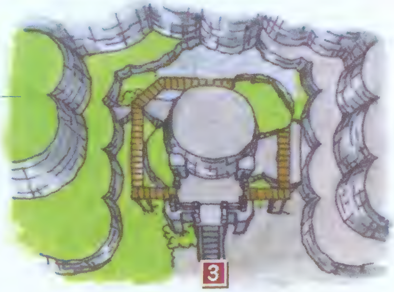


ンドゥバハウス 2

ンドゥバ1～19才	ンドゥバきじゅ(77)～87才
ンドゥバはたち(20)～29才	ンドゥバべいじゅ(88)～89才
ンドゥバみそじ(30)～59才	ンドゥバそつじゅ(90)～98才
ンドゥバかんれき(60)～69才	ンドゥバはくじゅ(99)
ンドゥバこき(70)～76才	

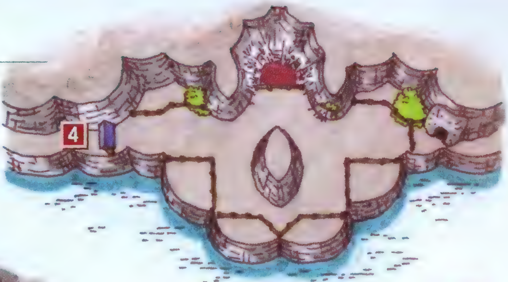
3 空とぶ仲間たち

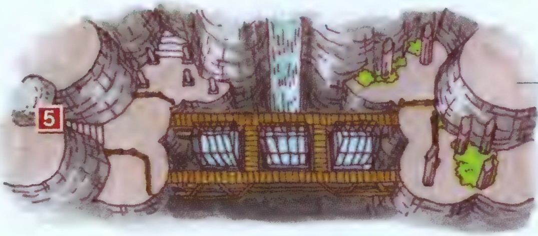
イダテン族	プチフェニックス
ギャドン族	Mr.ブーン族
ケロぼうず族	ヤミキチ族
パコレプキン族	



4 ドラゴン・マウンテン

エスカルゴン	ヨロイグモ
ゲイズ族	毒サソリ族
しおいやん族	ドラゴン族
シャーガ族	ボーンドラゴン族
女王グモ	



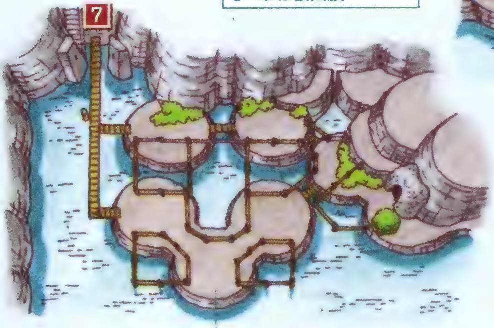


探検！　地下帝国 5

アイアンヘッド族	ゴーレム族
ウルロイド族	にぎりみならい族
岩獣ズドン族	マゼルン族
	ワラドール族

6 忍者の隠れ家

足軽どん族	スイテキマル族
ケンゴウ族	ドスコーイ族
シューベル族	ボウヤー族
	ものまね仮面族



7 水中パラダイス

アメンジャ
オトト兵族
シャチーン族
水龍族
テッポーウオー族
ぬすっトド族
ひまガッパ族

8 マムルランド

ガマラ族
かんにんぶくろ
くねくねハニー
タベラレルー
チンタラ族
ハラヘリーニョ族
ピコタン族
マムル族
マルジロウ族

王国モンスターおぼえがき全リスト

表の見かた

○モンスター名
モンスターの名称
○出現フロア
＊〜＊　隠し穴で出現するモンスター
中級＊〜＊　山道と鬼ヶ島のみで出現するモンスター
ー　出現しないモンスター
???　出現場所が不明なモンスター
○掲載ページ
モンスターデータの掲載ページ数

	モンスター名	出現フロア	掲載ページ
1	マムル	1〜2	191
	あなぐらマムル	1〜3	↓
	どうくつマムル	90〜99	
	ドラゴン	22〜27	177
	スカイドラゴン	25〜30	↓
	アークドラゴン	30〜59	
	ガマラ	6〜7	153
	ガマグッチ	9〜11	↓
	ガマゴン	30〜49	
	ぬすっトド	5〜8	179
	みどりトド	19〜21	↓
	アイアントド	51〜53	
2	くねくねハニー	14〜18	157
	タウロス	ー	170
	ミノタウロス	78〜85	↓
	メガタウロス	86〜99	
	にぎりみならい	3〜5	178
	にぎりへんげ	9〜75(注)	↓
	にぎり親方	20〜22	
	にぎりもとじめ	45〜57	
3	ゲイズ	6〜75(注)	158
	スーパーゲイズ	25〜31	↓
	ハイパーゲイズ	63〜90	
	チンタラ	1〜2	172
	ちゅうチンタラ	5	↓
	おおチンタラ	31〜39	
	デブータ	17〜19	174
	デブーチョ	56〜71	↓
	デブートン	60〜72	
4	ケンゴウ	上級11	160
	イアイ	ー	↓
	シハン	ー	
	しおいやん	3〜5	162
	まじしおいやん	14〜15	↓
	しおやだん	32〜40	
	しおかんべん	39〜47	
	ンドゥバ1〜19才	中級8〜9	198
	ンドゥバはたち(20)〜29才	20	↓
	ンドゥバみそじ(30)〜59才	30	
	ンドゥバかんれき(60)〜69才	60	

	モンスター名	出現フロア	掲載ページ
5	ンドゥバこき(70)〜76才	70	198
	ンドゥバきじゅ(77)〜87才	77	↓
	ンドゥバべいじゅ(88)〜89才	88	
	ンドゥバそつじゅ(90)〜98才	90	
	ンドゥバはくじゅ(99)	99	
	プチフェニックス	50〜92(注)	187
6	シャーガ	11〜14	163
	ナシャーガ	35〜43	↓
	ラシャーガ	70〜87	
	シューベル	15〜25	165
	メンベルス	54〜70	↓
	ベルトーベン	60〜75	
	パコレプキン	11〜12	181
	パコレプキーナ	13〜15	↓
	パコレプキング	37〜45	
	ワラドール	9〜10	197
	クキワラドール	40〜49	↓
	ゴスンドール	50〜59	
7	ハラヘリーニョ	6〜7	183
	ハラヘリータ	20〜22	↓
	ハラヘッリオ	33〜41	
	ハラベルト	48〜60	
	マルジロウ	5〜6	192
	マルジロウ兄	5〜6	↓
	マルジロウ父	30〜39	
	かんにんぶくろ	19〜21	155
	ものまね仮面	22〜23	194
	ふるまいカブリ	47〜60	↓
	なりきりマスク	60〜90	
8	ケロぼうず	2〜4	159
	ケロケロぼうず	9〜10	↓
	ジャノメぼうず	16〜18	
	ドシャブリぼうず	49〜58	
	イダテン	9〜10	148
	シップウ	16〜18	↓
	カミカゼ	41〜51	
	ダイレップウ	86〜99	
	Mr.ブーン	中級6〜7	193
	Mr.ヘリコ	中級7	↓
	Mr.ジャイロ	50〜60	

	モンスター名	出現フロア	掲載ページ
	パ王	13～14	180
	パオパ王	22～26	↓
	パオパ王ーン	86～99	↓
	ボウヤー	5～7	188
9	コドモ戦車	7～8	↓
	オヤジ戦車	13～15	↓
	イッテツ戦車	55～77	↓
	馬武者	9～10	149
	荒馬ザムライ	36～44	↓
	あばれ馬将軍	57～73	↓
	乱れ馬王	60～77	↓
	ウルロイド	13～15	150
	ゴリボット	60～74	↓
	ベアボーグ	60～76	↓
10	アイアンヘッド	10～11	145
	チェインヘッド	17～19	↓
	ギガヘッド	84～99	↓
	バットカンガルー	13～14	182
	エビルカンガルー	17～21	↓
	デビルカンガルー	30～60	↓
	エスカルゴン	???	151
	マゼルン	上級9～11	190
	マゼモン	鬼ヶ島12	↓
	マゼゴン	—	↓
11	タベラレルー	1～20	171
	スイテキマル	5～6	167
	ジライヤ	10～11	↓
	ショウカンマル	11～12	↓
	ダイジライヤ	25～32	↓
	ひまガッパ	14～19	186
	いやすぎガッパ	30～49	↓
	たまらんガッパ	75～99	↓
	ピコタン	4～6	184
	ポコタン	—	↓
12	パコタン	—	↓
	ドスコーイ	21～56	176
	ハッキョーイ	65～79	↓
	ゴッツァーン	80～92	↓
	ヒツジ神官	9～10	185
	ヤギ司祭	11～12	↓
	ガゼル教皇	50～65	↓
	タイガーウッホ	9～10	169
	タイガーウホホ	19～21	↓
	タイガーウホーン	51～95	↓
13	ギャドン	17～18	156
	ギャイラス	30～49	↓
	ギャンドラー	50～80	↓
	足軽どん	2～4	146
	侍どん	8～10	↓
	大将どん	10～12	↓

	モンスター名	出現フロア	掲載ページ
	殿様どん	25～35	146
	テッポーウオー	7～8	173
	テッポウ竜	14～19	↓
	キングオトシゴン	60～99	↓
14	シャチーン	30～43	164
	シャチーダ	40～60	↓
	シャチオーン	72～89	↓
	水竜	17～19	168
	海竜	40～59	↓
	水神竜	82～99	↓
	オトト兵	5～8	152
	オトト軍曹	6～8	↓
	オトト大将	8	↓
	オトトげんすい	30～59	↓
15	ゴーレム	10～11	161
	ストーンゴーレム	25～35	↓
	マグマゴーレム	38～46	↓
	ヤミキチ	2～4	195
	ワルキチ	7～9	↓
	ズルキチ	34～42	↓
	毒サソリ	8	175
	鬼サソリ	22～28	↓
	しびれサソリ	86～99	↓
	ボーンドラゴン	13～14	189
16	スカルドラゴン	26～33	↓
	ガルムドラゴン	77～89	↓
	岩獣ズドン	13～14	154
	岩獣ガガン	18～21	↓
	岩獣ドガガーン	75～89	↓
	ヨロイグモ	13	196
	女王グモ	60～99	166
17	アメンジャ	13～15	147

モンスター出現フロア補足

※注
(注)が付いたモンスターは以下のように出現フロアがわかれています。

にぎりへんげ	9～10 17～19 30～37 50～54 60～75
ゲイズ	6～8 10～15 39～46 60～75
プチフェニックス	50～70 91～92

神社の隠し穴

神社の隠し穴に出現するモンスターの種類は今までのダンジョンとくらべ多く、しかもモンスターの壺が入手しやすい。ムチゴロウに頼まれたモンスター集めに適したダンジョンといえるだろう。

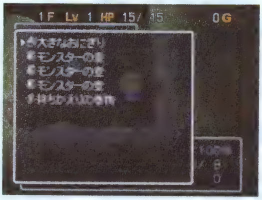
ダンジョンの特徴

持ち込めるアイテムはモンスターの壺のみで、持ち込める数は最大10個。しかもこのダンジョンでは特定のモンスターが落とす剣や仲間のケンゴウ族の特技を除いて剣と盾を入手することは不可能なので、モンスターと戦うときには壺に入れて持ち込んだ仲間モンスターに頼ることになる。店や行商人は出現せず、レベルの持ち越しや仲間キャラクターを連れていくことが不可能な難易度の高いダンジョンといえる。

ダンジョン基本情報

○持ち込めるアイテム数	10個
○レベルの持ち込み	不可能
○仲間の同行	不可能
○店・行商人の出現	なし

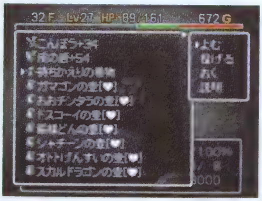
持ち込めるアイテムはモンスターの壺のみ。頼りになる味方モンスターを連れていこう。



隠し穴に入るとモンスターの壺3個、大きなおにぎり、持ちかえりの巻物が所持アイテムに追加される。

終わりのないダンジョン

隠し穴は1F～99Fのフロアで構成されている。しかし99Fで終わりというわけではなく、そこにある階段を降りるとまた99Fといったようにループするダンジョンになっている。この終わりのないダンジョンから脱出するには、持ちかえりの巻物を使う以外、方法はない。持ちかえりの巻物はダンジョンに入った際に入手できるほか、10F、20F、99Fでも拾うことができる。いつでも脱出可能なように持ちかえりの巻物は必ずひとつは持っておくように。シレンが持てるアイテムの数にはかぎりがあるので、ほかのダンジョンに出現するモンスターを捕まえるよりも神社の隠し穴にしか出現しないモンスターを狙ったほうがいいだろう。



登録するべきモンスターの壺でアイテムを持てなくなったら、持ちかえりの巻物でナタネ村に帰ろう。

99Fに出現する持ちかえりの巻物はその冒険で最初に訪れたときのみ。以降のフロアには出現しない。

アイテム情報

今までのダンジョンにくらべ出現アイテムが乏しいので、モンスターと戦うときは仲間のモンスターに頼ることになるだろう。また隠し穴ではシレン城をデコレーションするための城かざりが入手できる。これは城を飾る以外に使い道はないので、無理に持ち帰る必要はない。

聖域の巻物と復活の草は、神社の隠し穴で出現するアイテムのなかでは、特に貴重なものと言える。

神社の隠し穴 入手可能アイテム

■剣

アイテム名	拾	落	店	行	変
オトトスピア	×	○	×	×	×
ミノタウロスの斧	×	○	×	×	×
アイアンヘッドの頭	×	○	×	×	×

■盾

入手不可能

■腕輪

入手不可能

■飛び道具

アイテム名	拾	落	店	行	変
デブータの石	×	○	×	×	×
大砲の弾	×	○	×	×	×

■おにぎり

アイテム名	拾	落	店	行	変
おにぎり	○	○	×	×	×
大きなおにぎり	○	○	×	×	×

■草・種

アイテム名	拾	落	店	行	変
薬草	○	○	×	×	×
話の種	○	○	×	×	×
すばやさ草	○	○	×	×	×
高とび草	○	○	×	×	×
弟切草	○	○	×	×	×
めぐすり草	○	○	×	×	×
よくきき草	○	○	×	×	×
復活の草	○	○	×	×	×

■巻物

アイテム名	拾	落	店	行	変
持ちかえりの巻物	○	×	×	×	×
分身の巻物	○	○	×	×	×
水がれの巻物	○	○	×	×	×
大部屋の巻物	○	○	×	×	×
壺われずの巻物	○	○	×	×	×
聖域の巻物	○	○	×	×	×

■杖

アイテム名	拾	落	店	行	変
のりうつりの杖	○	○	×	×	×
ふきとばしの杖	○	○	×	×	×
場所がえの杖	○	○	×	×	×
引きよせの杖	○	○	×	×	×
回復の杖	○	○	×	×	×
ころばぬ先の杖	○	○	×	×	×
物知りの杖	○	○	×	×	×
クオーターの杖	×	○	×	×	×
鈍足の杖	×	○	×	×	×
とうめいの杖	×	○	×	×	×
封印の杖	×	○	×	×	×
倍速の杖	×	○	×	×	×

■壺

アイテム名	拾	落	店	行	変
モンスターの壺	○	○	×	×	×

■材料

入手不可能

■城かざり

アイテム名	拾	落	店	行	変
二階の屋根かざり	○	×	×	×	×
三階の屋根かざり	○	×	×	×	×
大漁旗	○	×	×	×	×

※表中の「拾」はフロアに落ちている、「落」はモンスターが落とす、「店」は店で売っている、「行」は行商人が売っている、「変」はへんげの壺で入手できることを、それぞれ表す

罠・土偶情報

装備しているアイテムに影響を及ぼす罠がなく、土偶もいっさい出現しない。罠のなかで危険度が高いのは、召喚スイッチと大こうずいのワナ。剣を振るなどして、なるべく踏まぬようにしたい。

召喚スイッチによって出現したモンスターに囲まれ、仲間のモンスターを呼べなくなると非常に危険。

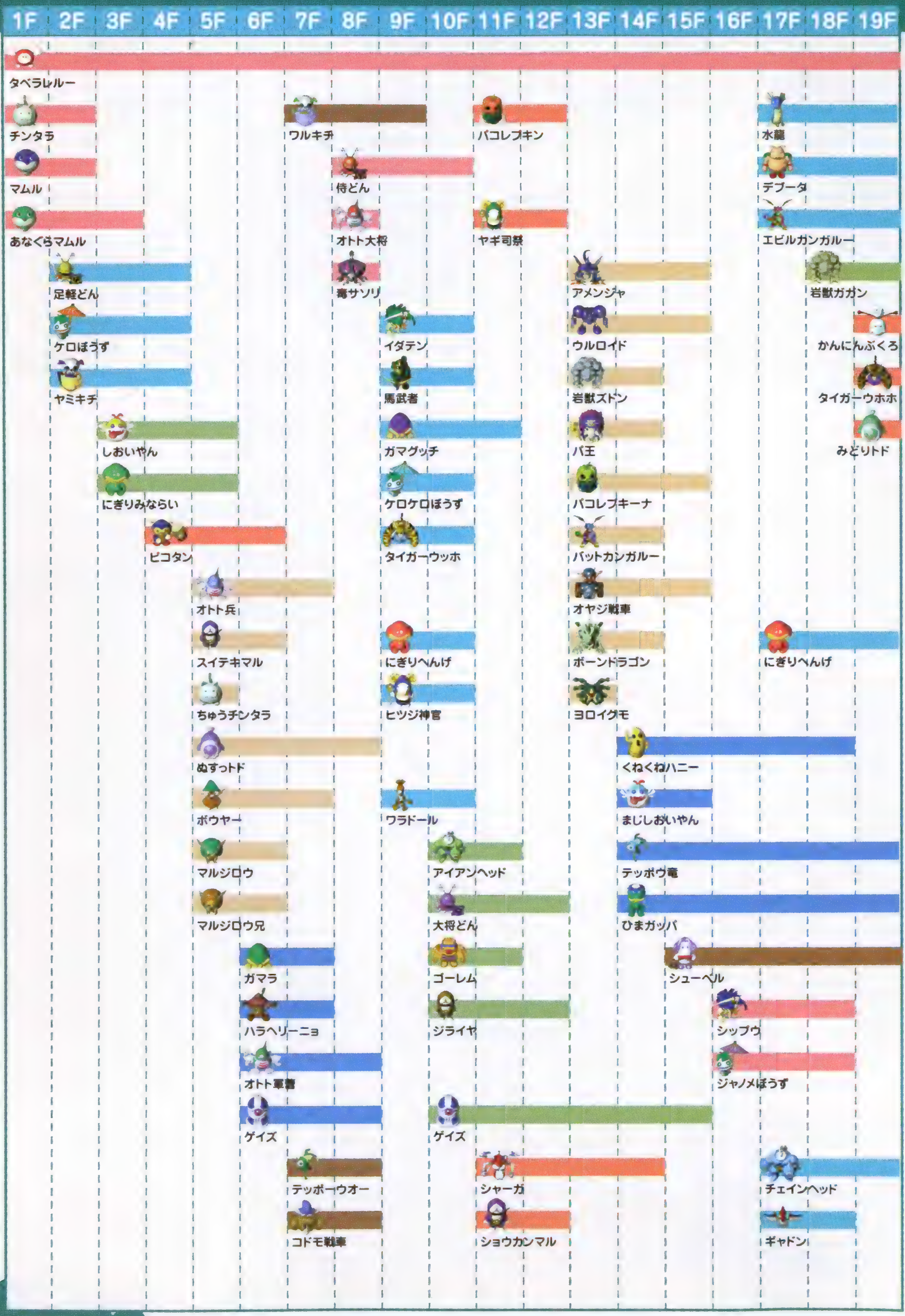
■罠

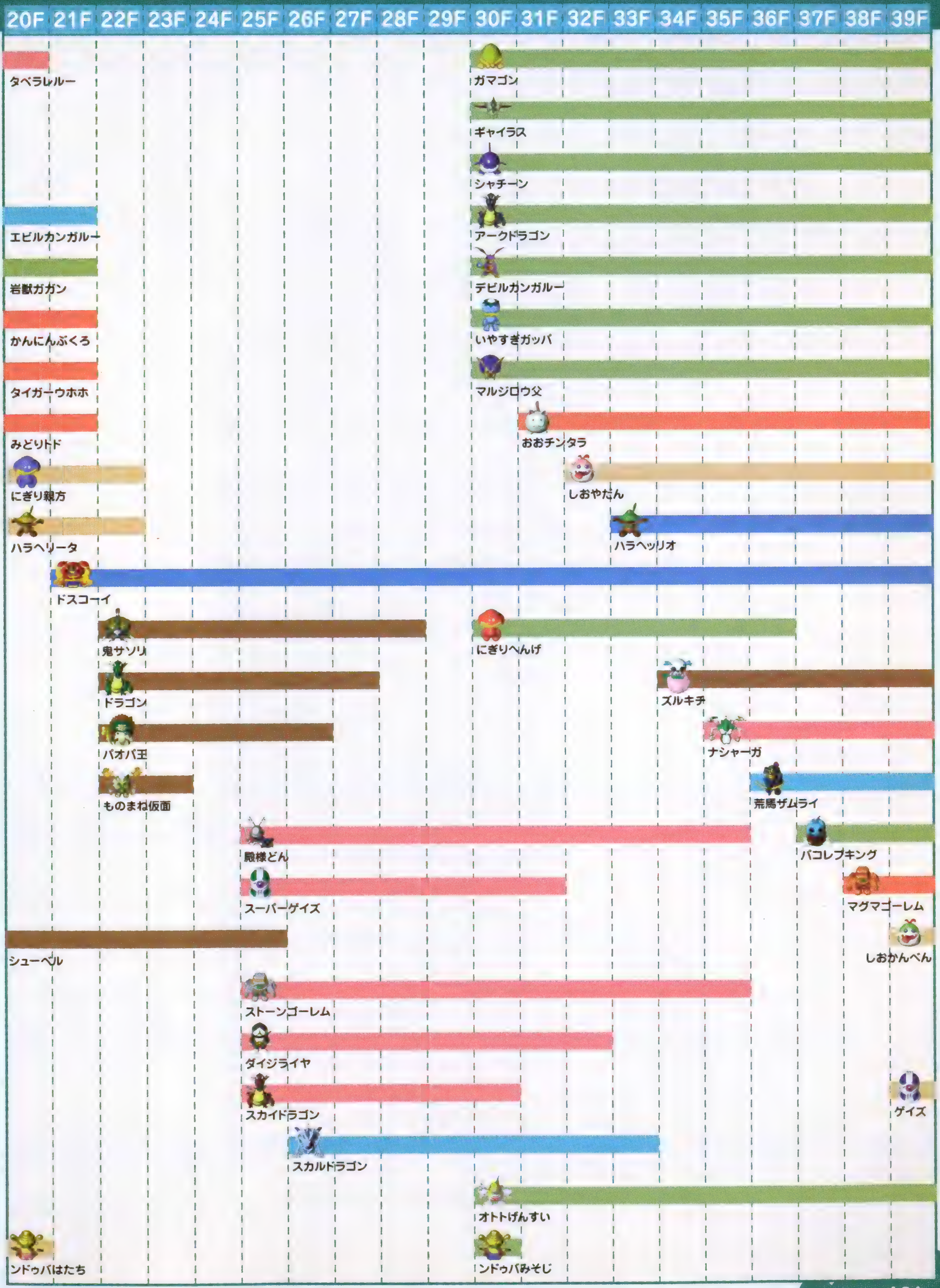
大型地雷	大こうずいのワナ
落とし穴	トラバサミ
回転板	鈍足のワナ
ころび石	眠りガス
召喚スイッチ	バネ
地雷	丸太のワナ

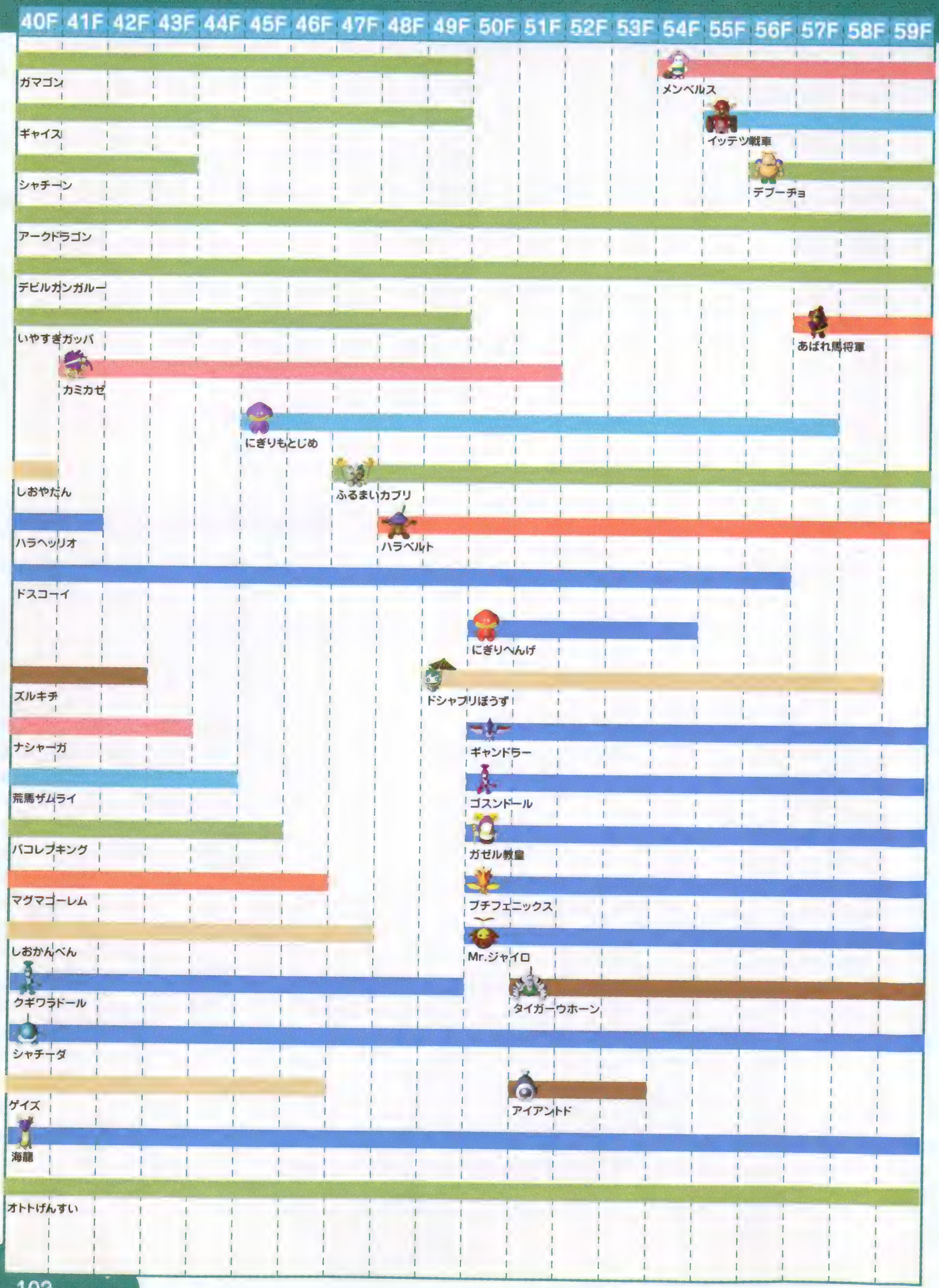
■土偶

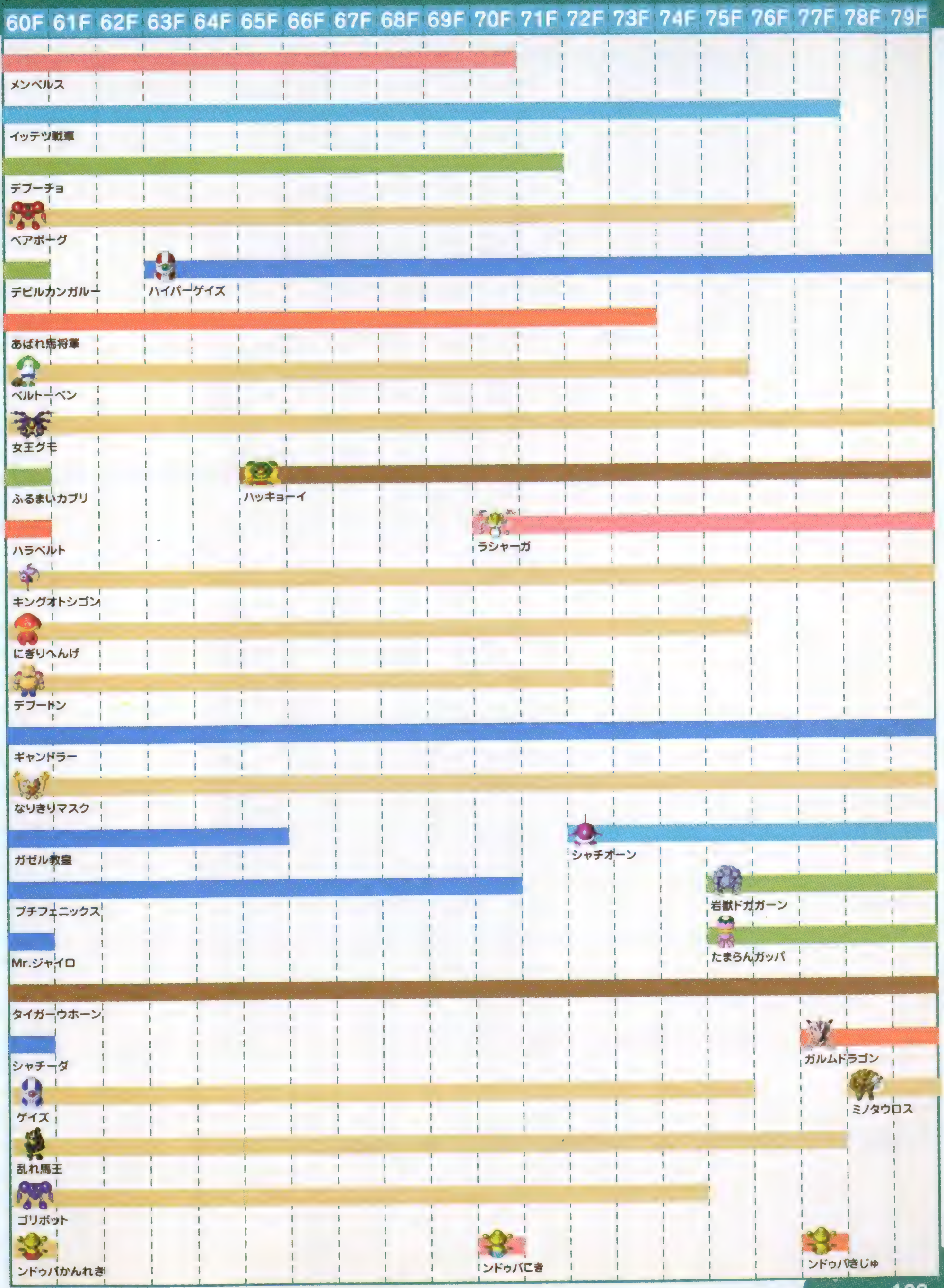
なし

神社の隠し穴モンスター分布図

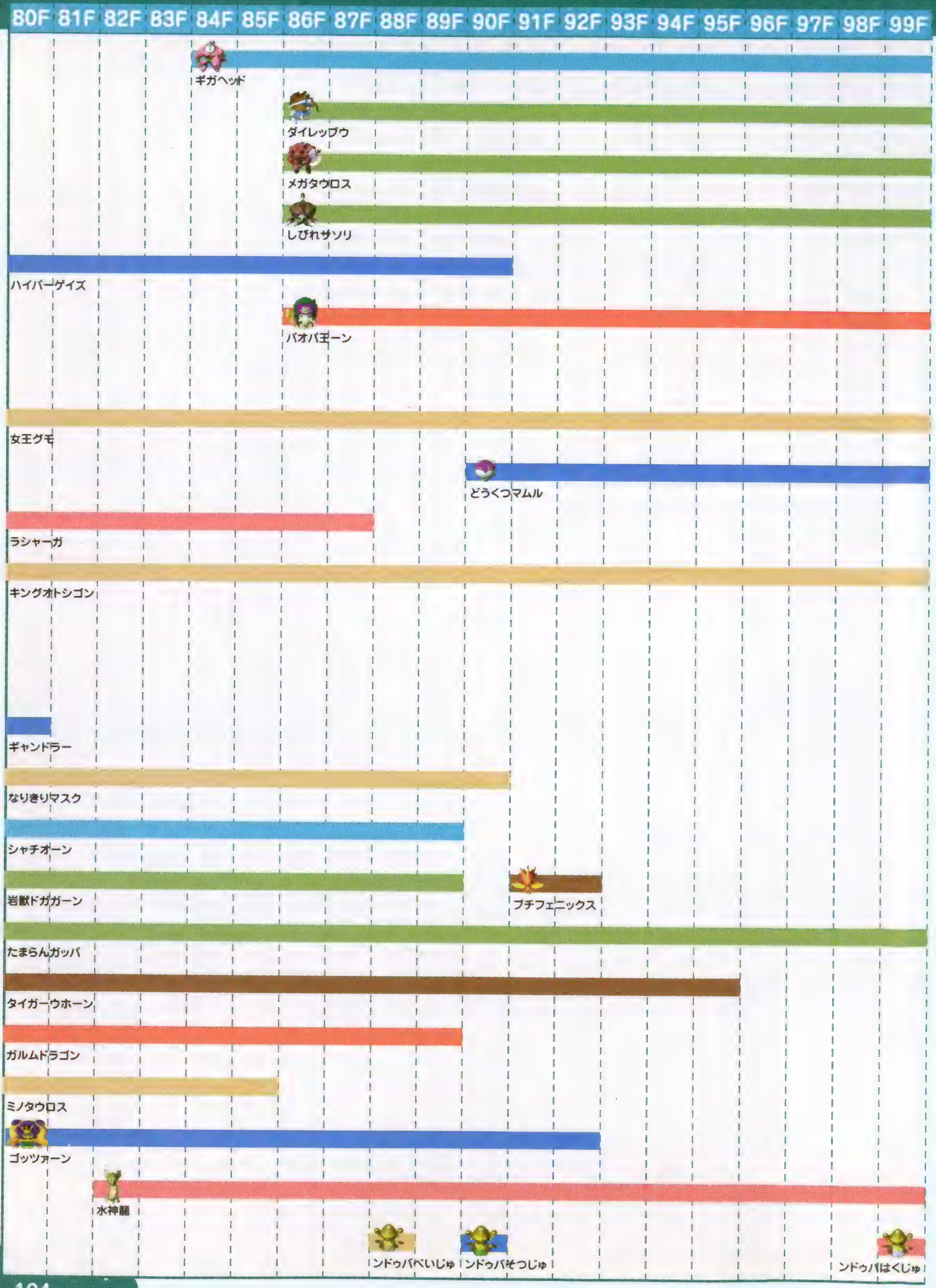



20F
21F
22F
23F
24F
25F
26F
27F
28F
29F
30F
31F
32F
33F
34F
35F
36F
37F
38F
39F
タベラレルー
ガマゴン
ギャイラス
シャチーン
エビルカンガルー
アークドラゴン
岩獣ガガン
デビルカンガルー
かんにんぶくろ
いやすぎガッパ
タイガーウホホ
マルジロウ父
みどりトド
おおチンタラ
にぎり親方
しおやだん
ハラヘリータ
ハラヘッリオ
ドスコーイ
鬼サソリ
にぎりへんげ
ドラゴン
ズルキチ
パオパ王
ナシャーガ
ものまね仮面
荒馬ザムライ
殿様どん
パコレプキング
スーパーゲイズ
マグマゴーレム
シューベル
しおかんべん
ストーンゴーレム
ダイジライヤ
スカイドラゴン
ゲイズ
スカルドラゴン
オトトげんすい
ンドゥバはたち
ンドゥバみそじ


40F 41F 42F 43F 44F 45F 46F 47F 48F 49F 50F 51F 52F 53F 54F 55F 56F 57F 58F 59F
ガマゴン
メンベルス
ギャイス
イッテツ戦車
シャチーン
デブーチョ
アークドラゴン
デビルカンガルー
いやすぎガッパ
あばれ馬将軍
カミカゼ
にぎりもとじめ
しおやたん
ふるまいカプリ
ハラヘッリオ
ハラベルト
ドスコーイ
にぎりへんげ
ズルキチ
ドシャブリぼうず
ナシャーガ
ギャンドラー
荒馬ザムライ
ゴスンドール
パコレプキング
ガゼル教皇
マグマゴーレム
プチフェニックス
しおかんべん
Mr.ジャイロ
クギワラドール
タイガーウホーン
シャチーダ
ゲイズ
アイアントド
海龍
オトトげんすい


60F 61F 62F 63F 64F 65F 66F 67F 68F 69F 70F 71F 72F 73F 74F 75F 76F 77F 78F 79F
メンベルス
イッテツ戦車
デブーチョ
ベアボーグ
デビルカンガルー
ハイパーゲイズ
あばれ馬将軍
ベルトーベン
女王グモ
ふるまいカブリ
ハッキョーイ
ハラベルト
ラシャーガ
キングオトシゴン
にぎりへんげ
デブートン
ギャンドラー
なりきりマスク
ガゼル教皇
シャチオーン
プチフェニックス
岩獣ドガガーン
Mr.ジャイロ
たまらんガッパ
タイガーウホーン
シャチーダ
ガルムドラゴン
ゲイズ
ミノタウロス
乱れ馬王
ゴリボット
ンドゥバかんれき
ンドゥバにき
ンドゥバきじゅ

※99F以降は99Fと同じモンスターが出現する



神社の隠し穴攻略

神社の隠し穴ではモンスターの壺以外アイテムを持ち込めないので、今までのダンジョンとは違った攻略方法が必要となる。ここではかぎられたアイテムを駆使した攻略法を紹介する。

モンスターのレベル操作は基本中の基本

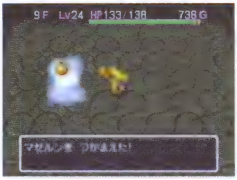
モンスターのレベル(P26参照)を操作すればより多くの種類を捕まえることが可能で、深い階層でしか出現しないモンスターを冒険の早い時期に仲間にすることができる。もののけ王国に登録するモンスターのなかには、レベルを操作しないと登録できないものもいるので、非常に重要なテクニックだ。

レベルを上げるならタベラレルーを倒させる。ダウンさせるなら仲間にしたくねくねハニーの特技を使う。

武器・盾を合成するには?

隠し穴攻略を始める前に

隠し穴ではモンスターが倒したときに落とす武器以外の装備品は入手できないが、イアイかシハンの特技をモンスターに使えば+3までのこんぼうと皮の盾を入手することができる。仲間のマゼルン族を使えば隠し穴内で合成することができ、+99の装備を作ることも可能だ。ケンゴウ族とマゼルン族は隠し穴には出現しないので、冒険に出るまえに捕まえておこう。



山道上級ならケンゴウとマゼルンが出現する。モンスターの壺を持っていって捕まえよう。

イアイとマゼルンを使った剣、盾の合成方法

隠し穴で強力な剣と盾を装備したいなら、まず仲間のケンゴウ族の特技を使ってプラス数値の付いたこんぼうと皮の盾を集める。ケンゴウ族の特技をモンスターに対して使うと、ケンゴウなら皮の盾、イアイならこんぼうと皮の盾、シハンならこんぼうと皮の盾とノーコンの腕輪を落とす。こんぼうと皮の盾を確実に入手したいと考えるのなら、イアイかシハンを使おう。次にプラス数値のこんぼうと皮の盾を仲間のマゼルン族に投げつける。そしてこれらのアイテムを飲み込んだマゼルン族にころばぬ先の杖を使うと、合成が完了したアイテムを床に落とす。以上の手順をくり返せば剣、盾を容易に入手することができ、かつ合成で強化することもできる。またころばぬ先の杖の代用として、仲間のマルジロウ族にのりうつりの杖を使い特技でマゼルン族をころばせれば同じようにアイテムを床に落とす。

ケンゴウ族の特技で手に入れることができるアイテムは、1体のモンスターにつきただ1個のみ。

皮の盾には弟切草の印を付けよう。攻撃を受けてもHPが回復するので、ダメージの軽減が図れる。

備えておきたい仲間モンスター

合成用

下層フロアに出現するモンスターと戦う場合、仲間モンスターの戦力だけに頼るのはきびしいので、シレンの装備を充実させる必要がある。そのためには前ページで紹介した合成法に必要となるケンゴウ族、マゼルン族、マルジロウ族といった仲間モンスターを連れていけばよい。同種族のモンスターを複数連れていけば、途中のアクシデントで失ったとしても困らずに済む。

おにぎり調達用

仲間になったにぎり親方とにぎりもとじめは、倒したモンスターをそれぞれおにぎりと大きなおにぎりに変化させるという特殊能力を持つ。この2体を冒険に連れていけば、敵モンスターが出現するかぎり、無尽蔵におにぎりを生み出すことができるので、満腹度の心配をする必要がなくなる。レベル操作を駆使して最優先で仲間にしたいモンスターだ。

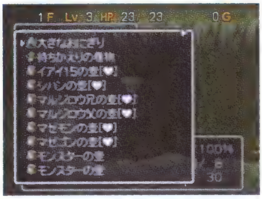
罠を消すために

ピコタン族は発見済みの罠を壊す特技を持っており、その特技は仲間になったときも健在だ。罠が多数あるモンスターハウスや、絶対通過しなければならない床に罠があった場合に重宝することだろう。なお上位種族のパコタンとポコタンは隠し穴内で出現しない。一番能力値の優れているポコタンを連れていきたいなら、レベル操作を行ったのちに仲間にしよう。

ボディガード用

ボディガード用として使うモンスターの条件は当然のことながらHP、攻撃力、守備力、すべての能力に優れていることがあげられる。その条件を満たしているのはギガヘッド、ガルムドラゴン、女王グモ、ダイレップウ、アークドラゴン、メガタウロス、しびれサソリ、パオパ王ーンといったモンスターだ。なかでも女王グモが優秀で、初期の能力値はまずまずだが、成長限界まで育てあげれば最強の仲間モンスターに成長する。次にオススメなのがダイレップウだ。このモンスターは1ターンに3回行動することができ、さらに壁のなかを移動可能。もし仮に仲間のモンスターを呼び出すスペースがない狭い通路内で敵に囲まれてしまっても、壁のなかに呼び出してしまえばいいわけだ。

ケンゴウ族・マゼルン族・マルジロウ族



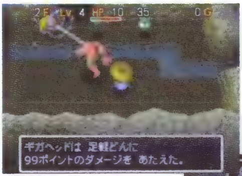
これらのモンスターがいれば合成の壺が入手できない隠し穴でもアイテムの合成ができる。

にぎり親方・にぎりもとじめ

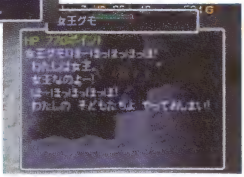
にぎりもとじめは各能力値が高くボディガードとしても非常に優秀。成長させて使いたい。

ピコタン族

もし通路の入口に見えている罠があったら、ピコタン族を出して安全を確保したい。



3マス離れた場所から攻撃できるギガヘッド。川の対岸にいるモンスターも攻撃することができる。



女王グモは成長限界値120でHPは最大770になる。育てるのは苦労するが、頼れる仲間に成長する。

注意すべきモンスター

神社の隠し穴に出現するモンスターのなかで、特に危険な特技や特殊能力を持っているものを以下の「モンスター別対処法」にピックアップした。ほとんどのモンスターは接近されなければ特技を使われることはないので、仲間モンスターに戦わせることで危険を回避できる。しかしたとえ接近されずとも危険なモンスターはいるので、下記を読んで対処できるようにしておこう。

最大で10マス離れた場所から攻撃してくるデブートンの石。聖域の巻物でも避けられない。

モンスター別対処法

アークドラゴン

アークドラゴンがシレンと同じフロアに出現した場合、壁や水地形といった障害物に関係なく必ず命中する炎を吐いてくる。画面外から炎で攻撃されたら見つけ出して倒すか、現在いるフロアから移動して逃げるか即座に判断しよう。戦うか逃げるかの判断が遅れれば遅れるほど、生き残れる可能性は低くなるだろう

岩獣ガガン、岩獣ドガガーン

岩獣ガガンと岩獣ドガガーンの体当たりを食らうと吹き飛ばされ3ターンのあいだマヒする。マヒするだけならまだしも、もしその場所に多数のモンスターがいようものなら袋叩きに合う危険性もある。ほかにもしびれサソリの特技とパオパ王ーンの杖を2回連続で受けてもマヒする。マヒの特技を持つモンスターと戦う場合は、仲間モンスターに任せたほうが無難だろう

タイガーウッホ族

タイガーウッホ族は隣にいるシレンかモンスターを投げる特技を持っている。シレンがほかのモンスターに投げられた場合はさほど問題ないが、危険なのはシレンが罠に投げられたときだ。催眠ガスに投げられ多数のモンスターに囲まれると、行動できないあいだに倒されてしまう可能性がある。隣接されなければ投げられることはないので接近される前に仲間モンスターで倒してしまおう

アイアンヘッド族、ボウヤー族、馬武者族

遠距離攻撃を仕掛けてくるタイプのモンスターはシレンと自分とのあいだのマスに、ほかのモンスターがいてもかまわず攻撃してくる。そのため、あいだのマスにいるモンスターが倒され、強敵となってしまうことがある。遠距離攻撃が可能なモンスターと戦うときはほかのモンスターとの位置を考えよう

かんにんぶくろ

かんにんぶくろの爆発に巻き込まれると、シレンは最大HPの4分の3のダメージを受け、モンスターは一撃で消滅する。仲間モンスターも同じく消滅させてしまうので、かんにんぶくろと戦うときには仲間モンスターを出すべきではない。仲間モンスターに頼らずシレン自ら戦うようにしよう

アメンジャ、ひまガッパ族

アメンジャとひまガッパ族は落ちているアイテムを拾ってシレンに投げつけてくる。危険なのはギタンを投げられた場合で、ギタンのダメージは守備力に関係なく金額の10分の1のダメージを与えるので、金額によっては一撃で倒されてしまう可能性がある。常にHPを最大にしておくぐらいしか有効な対策はない

ゲイズ族

催眠術の特技を使ってくるゲイズ族。催眠術にかかるとシレンは操られてしまい貴重なアイテムを失う可能性がある。また最下層を目指しているときに、途中催眠術で持ちかえりの巻物を使わされたあげくナタネ村に戻されてしまっては目も当てられない。確実な対応策としてはゲイズ族に接近しないこと。それと思いきって持ちかえりの巻物を捨ててしまうという手もある

にぎりへんげ、にぎりもとじめ

にぎりへんげは持っているアイテム1個をおにぎりにしてしまい、にぎりもとじめはシレンをおにぎりに変えたあと、アイテム1個を大きなおにぎりに変えてくる。特ににぎりへんげは9F～10F、17F～19F、50F～54F、60F～75Fと、さまざまなフロアに出現する。接近さえされなければ特技でアイテムを失うことはないので、戦闘は仲間のモンスターに一任してしまおう

ドシャブリぼうず、ギャイラス

ドシャブリぼうずとギャイラスは装備している剣や盾の印を消すという嫌らしい特技を持つモンスターだ。こんぼうと皮の盾に苦労して付けた弟切草の印を消されるのは非常に腹立たしい。この2体と遭遇したらシレンは戦うことを避け、ボディガードとして連れてきた仲間モンスターに戦ってもらおう

タベラレルー

タベラレルー自身の危険度は皆無といっていいが、倒したモンスターはレベルアップしてしまう。モンスターはシレンよりもタベラレルーを優先的に攻撃しようとするので、タベラレルーを見つけたらモンスターの壷を投げて捕まえてしまおう。捕らえたタベラレルーはレベル操作に使えば一石二鳥だ

新たなモンスターハウスの出現

神社の隠し穴ではシュテン山の山道や鬼ヶ島では出現しなかった新たなモンスターハウスが出現する。新しく出現するモンスターハウスは右表のとおり。表中○○○族と記載されているものは種族内のすべてのモンスターが出現する可能性がある。モンスターハウスが出現するフロアは完全にランダムとなっており、現在いるフロアに出現しないモンスターが部屋のなかにいた場合、そこは何らかのモンスターハウスと考えていい。シレンにとって危険なモンスターハウスだが、考えかたを変えれば、下層にしか出現しないモンスターを浅い階層で仲間にできるチャンスといえるだろう。

分布図に記載されていないモンスターが通路から見えたらそこはまちがいなくモンスターハウスだ。

浅い階層で下層にしか出現しないモンスターの最上級種と遭遇して一撃で倒されることも。

モンスターハウスの種類

水中ハウス
シャチーン族
オトト兵族
水龍族
ぬすっトド族
テッポーウオー族
ひまガッパ族

パワーハウス
アイアンヘッド族
ゴーレム族
シャーガ族
タイガーウッホ族
デブータ族
ボーンドラゴン族

ゴーストハウス
イダテン族
パコレプキン族
ボーンドラゴン族
ヤミキチ族

一ツ目ハウス
アイアンヘッド族
ゴーレム族
ゲイズ族

ドレインハウス
くねくねハニー
しおいやん族
毒サソリ族
ハラヘリーニョ族

マジックハウス
ギャドン族
パ王族
バットカンガルー族
パ王族
ヒツジ神官族

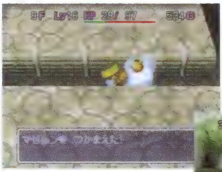
投げものハウス
アメンジャ
馬武者族
タイガーウッホ族
デブータ族
ひまガッパ族

隠し穴に出現しないモンスター

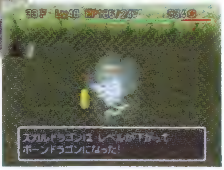
もののけ王国に登録しなければならない162体のモンスターのほとんどは隠し穴に出現するが、出現しないモンスターも一部存在する。隠し穴に出現しないモンスターはエスカルゴン、ケンゴウ族、マゼルン族。彼らを仲間にするにはほかのダンジョンへモンスターの壺を持っていって仲間にする以外方法はない。タウロス、ポコタン、パコタン、Mr.プーン、Mr.ヘリコ、ンドゥバ1～19才の6体に関しては同種族が出現するのでレベル操作を行うことにより仲間にすることができる。ポコタンとパコタンは、ピコタンが4F～6Fに出現するのでタベラレルーを倒させてレベルアップさせよう。タウロス、Mr.プーンとMr.ヘリコ、ンドゥバ1～19才の4体は、ミノタウロスが78F～85Fに、Mr.ジャイロが50F～60Fに、ンドゥバはたちが20Fにそれぞれ出現するので、これら上位種族のモンスターは、仲間のくねくねハニーの特技でレベルダウンさせてから捕まえよう。

●レベルを操作しないと捕獲できないモンスター
タウロス、ポコタン、パコタン、Mr.プーン、Mr.ヘリコ、ンドゥバ1～19才

●神社の隠し穴では捕獲できないモンスター
エスカルゴン、ケンゴウ、イアイ、シハン、マゼルン、マゼモン、マゼゴン



隠し穴で出現しないモンスターはほかのダンジョンで捕まえるしかない。



くねくねハニーの特技はモンスターをレベルダウンさせ弱くする目的に使える。

捕まえにくいモンスター

1フロアしか出現しないモンスター

ンドゥバはアイテムに姿を変えているため、ほかのモンスターにくらべて発見しづらく、しかも1フロアにしか出現しないのでターンの制限内に遭遇できないということも充分に考えられる。隠し穴に出現するンドゥバは、はたち(20)、みそじ(30)、かんれき(60)、こき(70)、きじゅ(77)、べいじゅ(88)、そつじゅ(90)、はくじゅ(99)の8体で、それぞれの年齢と同じフロアにしか出現しない。またちゅうちんたらは5F、オトト大将と毒サソリは8F、ヨロイグモは13Fにしか出現しないので捕獲したいときは注意して探すように。

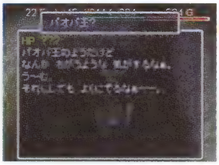
水龍族・テッポーウオー族

水龍族とテッポーウオー族は、出現フロアであっても水地形がないと出現せず、遭遇する確率が低い。さらにテッポーウオー族には水がれの巻物を使い陸上に出さないとモンスターの壺が当たらない。水中にいる水龍族にモンスターの壺を当てることは可能だが、壺は水中に落ちてしまうので結局は水がれの巻物が必要になる。

水龍族とテッポーウオー族を仲間にするには水がれの巻物が必要。入手したら遭遇するまでとっておこう。

ものまね仮面族

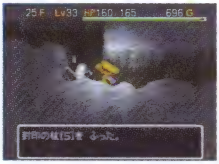
ほかのモンスターの姿をまねるものまね仮面族はその特殊能力ゆえ、一見しただけでは識別することができない。識別するには物知りの杖を使えばよい。また、ものまね仮面族は化けている本来のモンスターが持つ能力まではまねることができないので、受けたダメージの差や特技を使うか否かで判断することもできる。



ものまね仮面族に物知りの杖を使うと、姿を変えている本来のモンスターとは違った説明文が表示される。

殿様どん

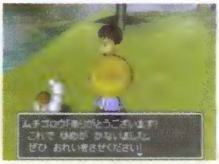
殿様どんは投げられたアイテムを投げ返す特殊能力を持っているために、モンスターの壺を投げても投げ返されてしまい、捕まえることができない。捕まえたいときは封印の杖で殿様どんの特殊能力を封じてから、モンスターの壺を投げよう。また仲間になったパ王の特技でも殿様どんの特殊能力を封印することができる。



隠し穴でもパ王を倒せばまれに封印の杖を落とすことがある。殿様どんを捕まえるときにに使おう。

もののけ王国が完成すると……

最後のモンスターを登録するとムチゴロウはもののけ王国の完成に感激してシレンに「おれい」をくれる。完成したもののけ王国は、すべてのモンスターが見られる動物園として村人たちに開放される。やがてもののけ王国完成の噂は隣村まで広がり、行列ができるほど大勢の見物人で賑わうことになる。



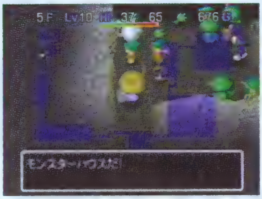
最後のモンスターを登録すると興奮したムチゴロウからおれいの品をもらえる。そのあときらに……。

もっと不思議のダンジョンへ……

「風来のシレン2」には今まで紹介してきたダンジョンよりも、もっと不思議のダンジョンが存在する。そのダンジョンはいったいどんなものなのかを簡単なストーリーとともに紹介する。

まだまだ続くシレンの冒険

ナタネ村にたどり着くまでの道のりとして通過した小さな谷。ナタネ村の村人に頼まれて城を造るために部品を集めたシュテン山の山道。城を完成させ鬼退治のために向かった鬼ヶ島。そしてムチゴロウにモンスター集めを頼まれ冒険した神社の隠し穴。以上のダンジョンをクリアしてきたシレンだが、シュテン山にはまだ不思議のダンジョンが存在する。ナタネ村には最果ての道、シュテン山中腹には中腹の井戸、シュテン山頂上にはあかずの間と各村ごとにひとつずつ用意されている。さらなる不思議のダンジョンにはそれぞれ新たなルールが設定され、風来人としてのプレイヤーの実力が試されることだろう。自信のあるプレイヤーはぜひすべてのダンジョンに挑戦してほしい。



神社の隠し穴で出現したいろいろなモンスターハウスも当然のことながら出現する。

ダンジョンによっては仲間キャラクターを連れていける。ぜひ同行させよう。

中腹の井戸

シュテン山中腹に新たなダンジョンが出現

うどん屋を出たシレンたちに大工から中腹の村に一緒にくるよう頼まれる。中腹の村にたどり着くと、井戸にカミナリが落ちて不思議のダンジョンが出現していた。村おさの話によると、このダンジョンにはワナ師の腕輪が落ちていて、それを悪用されたら大変なことになるという。

村おさにワナ師の腕輪を取ってくるように頼まれるシレン。悪用されないよう快く引き受けよう。

モンスターを罠にかけよう

モンスターを倒してもわずかな経験値しか入らず、モンスターを罠にかけることによって経験値を得るダンジョンだ。床に落ちている罠をアイテムとして持つことができ、好きな場所に配置することが可能な一風変わった、まさに"不思議のダンジョン"になっている。

普通の攻撃で倒してもわずかな経験値しか得られない。罠をうまく配置してモンスターを倒そう。

あかずの間

シュテン山頂上で重大事件発生

シュテン山頂上にきたシレンたちは村人から重大な事件が発生したことを知らされる。その事件とは1000年ものあいだ閉ざされていたあかずの間に、5人もの子供が飲み込まれてしまったという。子供たちを助けるよう頼まれたシレンは新たな冒険に出ることになる。

店主たちの話では子供たちが飲み込まれたあかずの間には、強いモンスターがたくさん出現するという。

浅い階から強力なモンスターが出現

アイテムを11個まで持ち込むことができ、仲間キャラクターも連れていくことが可能。そのせいか浅い階層から強力なモンスターが際限なく出現してくる。レベルが充分でないうちに強敵と遭遇すると、逃げることすらできず倒されてしまうとんでもないダンジョンだ。

ダンジョンに入った1Fから強力なモンスターに遭遇することもある。重装備で挑むようにしよう。

最果てへの道

ある日うどん屋の1階へ行くと……

いつものようにうどん屋の2階から降りてくると、1階の奥の部屋にいるマムルを発見する。コッパがおばさんに理由を問いつめると、店の奥が不思議のダンジョンになっていることを教えてくれる。おばさんはシレンたちのことを心配して秘密にしていたのだ。

不思議のダンジョンと聞いては黙ってはいられず、村人に見送られながら最果てへの道へ向かう決意をする。

アイテムがすべて未識別

最果てへの道に出現するアイテムはすべて未識別の状態で、そればかりかアイテムも持ち込むことができない。未識別のアイテムは識別の巻物と識別の壺で識別できるが、識別の巻物と識別の壺も未識別で出現する。とにかくアイテムを入手したら使ってみて、効果を確かめよう。

未識別のアイテムを入手したら危険を覚悟でとにかく使ってみよう。効果を知らなければ宝の持ち腐れだ。

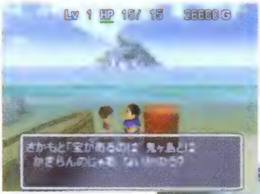
鬼族の宝とは

ナの国　滝壺の北岩
いざないの古文書を　はめこむべし。
滝を開け。黄金の道をさがせ。
鬼族の宝　ここにあり。

いざないの古文書より

古文書に隠された意味

シュテン山道上級の入口を開くため使用したいざないの古文書には、鬼族の宝の秘密が隠されているらしい。ナタネ村の海岸にいるさいごうとさかもとから話を聞いてみると、どうやら滝を開いた先にその宝が隠されているらしいのだが?



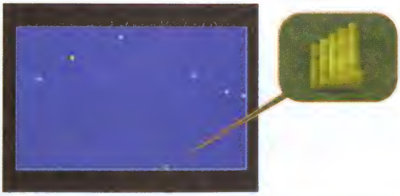
さかもとが言うには宝があるのは鬼ヶ島だけとはかぎらない。ということは?

さいごうの話では黄金の道が鬼族の宝と何か関係があるらしいということだか?

滝といえば山道の上級入口の前にある。山道上級にその宝が隠されているのだろうか?

黄金の階段の先には鬼族の宝が?

山道上級と鬼ヶ島のダンジョンの壁のなかを探索していると、普通の階段とは違う黄金に輝く階段が出現することがある。その階段こそ、いざないの古文書に記されていた鬼族の宝に続く道だ。ここぞと思うフロアで大部屋の巻物やつるはしを使って壁のなかを探してみよう。運がよければ普通の階段とは違う黄金に輝く階段を発見することができるだろう。黄金の階段の先には、壁や床すべてが黄金に輝く黄金の間が出現する。シレンは迫り来るモンスターを退けて鬼族の宝を手に入れることができるのだろうか。



黄金の階段を登ると、黄金のダンジョンが出現。鬼族の宝はどこにあるのだろう?

第三部

テクニック集

冒険に役立つテクニック集

目の前の状況を乗りきれるかどうかはプレイヤーの知識が大きくものをいう。効果的なアイテムの使いかた、仲間やモンスターの活かしかたを覚えて、どんな苦境も乗り越えられる風来人になろう。

アイテム識別テクニック

杖の識別方法

杖の識別方法としては、モンスターか仲間に振って効果を見る方法が確実。不幸の杖、倍速の杖である場合を考えるなら、識別相手はレベル2で行動速度が1のモンスターか、レベル2以上の仲間キャラクターがいい。ほとんどの杖は画面に表示されるメッセージを右の表と照らし合わせてみれば識別できるだろう。またパ王族（P180参照）とバットカンガルー族（P182参照）が落とす杖は固定であることも覚えておくと役に立つ。

いくつかの杖がすでに識別済みなら、店に置いて値段を調べることでも種類を特定できる可能性は高い。使用回数を減らさず識別できればそれにこしたことはないので、機会があったら値段を聞いてみよう。

「入れる」コマンドがある

「入れる」コマンドがあるのは草受けの杖と草投げの杖にかぎられている。草を入れて振ったときに、魔法がシレンめがけて飛んでくれば草受けの杖で、そうでなければ草投げの杖となる。草受けの杖だった場合にダメージを受けてしまわないように、弟切草などのシレンに有利な効果のある草で試すといい。

当たっても表示がない

魔法が当たってもメッセージが表示されない杖は回復の杖かクオーターの杖。もっとも確実な方法はHPが減っていない仲間キャラクターに当ててみることだ。魔法を当てたあとに話しかけ、セリフがHPの減った状態のものであればクオーターの杖、そうでなければ回復の杖となる。モンスター相手の場合は魔法を当てたあと、一撃では倒せないはずの攻撃で倒せるかどうかで識別する。回復の杖でダメージを与えられるゴースト系で試すのがベストだろう。

残りHPによって仲間キャラクターのセリフが変化することを利用する。クオーターの杖だった場合を考慮して、なるべく周囲にモンスターがいない場所で試そう。

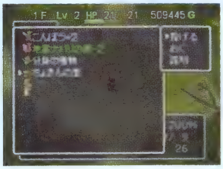
相手の反応から識別

レベルアップした	しあわせの杖
レベルダウンした	不幸の杖
シレンと位置が入れ替わった	場所がえの杖
うしろに吹き飛んだ	ふきとばしの杖
封印状態になった	封印の杖
速度が遅くなった	鈍足の杖
速度が速くなった	倍速の杖
空振り状態になった	からぶりの杖
シレンの隣に引き寄せた	引きよせの杖
火柱が出現した	火ばしらの杖
姿が消えた	とうめいの杖
シレンが乗り移った	のりうつりの杖
説明が表示された	物知りの杖
ダメージを受けて転んだ	ころばぬ先の杖
10ダメージを受けた	トンネルの杖

壺の識別方法

神社の隠し穴までに登場する壺ならば、未識別のアイテムを入れることで右表のとおり識別することができる。プレイに余裕があるときは、壺に入れるアイテムを未識別の剣、盾、杖のどれかにすると、合成の壺だった場合に壺の容量を損しなくて済むので覚えておこう。

なお冒険を進めていくとさらに新種の壺が登場することも念頭に入れておいてほしい。



ちょきんの壺はシュテン山道初級の1Fでしか見られない特殊な壺。アイテム3個分のスペースを食うのですぐにわかる。

「入れる」コマンドのある壺

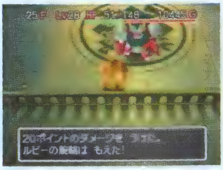
自由に取り出せる ……………………	ほぞんの壺
未識別のものが識別された ………	識別の壺
別のアイテムに変化した …………	変化の壺
水がめの表示が出た ………………	水がめ
何も変化なし ………………………	合成の壺

容量が[0]の壺

なかを見られない……………………	ビックリの壺
以前の装備品が入っていた ……	形見の壺

腕輪の識別方法

杖や壺とくらべて腕輪の識別は非常にむずかしい。明確にわかるものは右表の7つのみで、あとは店で売られている値段などから地道に特定していくことになる。識別の巻物か識別の壺を持っているなら、腕輪を優先して識別するべきだろう。また腕輪は呪われている可能性があるので、腕にはめて判断するならおはらいの巻物や装備はずしのワナがあるときに試すこと。



紙一重の腕輪は炎で燃える性質がある。しかし識別されるわけではないので、事前に不確定な腕輪をメモしておいたほうがいい。

はめてすぐわかる腕輪

シレンの力が3プラスされる ……	力の腕輪
画面外の敵の位置も マップ上に表示 …………………	とうしの腕輪
HP回復量が増加 満腹度減少が早くなる……………	回復の腕輪

アイテムを投げるとわかる腕輪

アイテムが消えてしまった ……	遠投の腕輪
壁で止まらずに曲がった ………	まがりの腕輪
急に当たらなくなった …………	白発白中の腕輪
指定の方向に投げられない……	ノーコンの腕輪

識別セットを用意しておく

アイテムの持ち込みが可能な場合にかぎり、あらかじめアイテムを持っていくことで、本来は未識別のアイテムを最初から識別済みの状態にできる。杖や草、巻物を1種類ずつ倉庫に預けておき、ほぞんの壺に入れて持ち込めばかなりの数のアイテムを特定できるのも大きな魅力。鬼ヶ島などで役に立つはずだ。

残念ながら杖の使用回数までは特定できない。持ちこんだ杖と合成してしまおう。

仲間・モンスターを使ったテクニック

アスカに装備を守ってもらう

投げつけた剣、盾、腕輪を装備できるアスカがシレンのまうしろに控えていれば、たとえシレンの装備品がケンゴウ族に弾かれても、アスカが装備して受け止めてくれる。もしアスカの装備品が呪われていたとしても、弾かれた装備品はアスカの真下に落ちるので心配することはない。

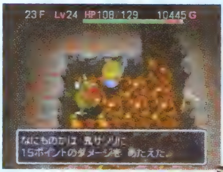
剣と盾の合成素材を探すときに有効なのが、未識別の装備品をまずアスカに装備させてみて、呪われているかどうかの判別をする方法。アスカが呪われなかったらあらためてシレンが装備して、プラスの値を調べるというわけだ。

ケンゴウ族の不意打ちを受けやすい場所は何といっても通路。しかしアスカをうしろに連れているなら心配は無用

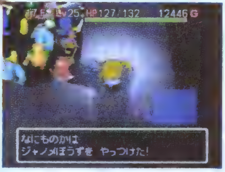
アスカにとってはいい迷惑。だがシレンが呪われると生死に関わりかねないので、呪いを解く手段がない場合は非常に有効

とうめいの杖と倍速の杖でパワーアップ

とうめいの杖と倍速の杖はシレンひとりのときは使いづらいアイテムである。だが仲間を連れているときは、ふたつの杖を仲間に使うことで、かなりの効果を期待できる。強敵1体を相手にするときは、モンスターは透明状態の相手を狙わない性質を利用して、透明にした仲間を軸にシレンを回転させる戦法が有効。また仲間を透明にしてモンスターハウスに突撃させれば、シレンも仲間もノーダメージでかなりのモンスターを倒すことができる。行動速度をアップさせる倍速の杖と併用すれば、さらに効果が上がるだろう。



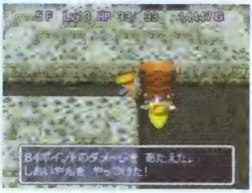
透明状態の仲間を中心にグルグル回転すると、モンスターはシレンを追いかけながら仲間の攻撃を受け続ける。



モンスターハウスのなかで透明状態の仲間に大暴れしてもらう。シレンは安全な場所から見ているだけでいい

マーモを壁に安全圏から攻撃

攻撃能力のないマーモはモンスターへ向かっていかないため、シレンの隣でずっと待機させることができる。出入口を塞ぐ形でマーモを部屋のなかに待機させておけば、シレンが攻撃されることなく安全にモンスターを倒すことができる。



妖刀かまいたちなどでマーモの隙間から攻撃できる。ただし、壁役であるマーモの残りHPには充分気をつけよう。

通路の角で仲間モンスターを出す

仲間モンスターを連れていれば、モンスターと幅1マスの通路で鉢合わせたときも正面から戦うことはない。いったん通路の曲がり角までモンスターを引きつけ、曲がり角の両側にできるスペースに仲間モンスターを呼び出せばいい。

仲間モンスターは斜め方向にも呼び出せることを利用したテクニック。神社の隠し穴で役に立つはずだ。

遠距離からモンスターに先制攻撃

遠距離攻撃のできるモンスターはたしかに強い。しかし仲間にしても、シレンの思うとおりに攻撃するわけではない。そこで役立つのがのりうつりの杖。乗り移ったモンスターの特技は任意に使えるので、遠慮なく先制攻撃できるというわけだ。

乗り移っているときに倒したモンスターの経験値はシレンに戻ると加算される。気兼ねなく攻撃しよう。

水中のアイテムを拾う

シレンが水中のアイテムを拾うには大部屋の巻物や水がれの巻物が必要だ。しかし巻物にはかぎりがある。水中のアイテムを拾えるヒマキチ、ひまガッパ族、ぬすっトド族、アメンジャを連れているときは、彼らにひと働きしてもらうといい。

シレンの近くに投げてくれるヒマキチか、乗り移っていればアイテムを任意に手放せるアメンジャが適任。

罠を逆利用するテクニック

石・デブータの石で起動させる

シレンとモンスターのあいだに地雷などがある場合、石またはデブータの石を罠に当てて起動させ、モンスターを罠に巻き込むことができる。

射程が短く使いにくい石も罠の起動には便利。地雷や大型地雷、大落石のワナを利用するといい。

白発白中の腕輪を活用

白発白中の腕輪を装備していると、投げたアイテムは必ず外れて相手の足下に落ちる。そこに罠があれば、罠を起動させることが可能だ。

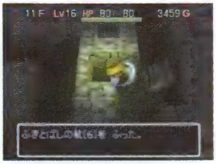
遠投の腕輪＋大砲の弾で起動させる

遠投の腕輪を装備して大砲の弾を投げると、直線上にある罠をすべて起動させることができる。罠が多いモンスターハウスではかなり有効。

白発白中の腕輪単体では単なる迷惑アイテムだが、罠と組み合わせれば一撃必殺の武器にもなる。

罠・階段は動かせる

ふきとばしの杖と引きよせの杖の効果は罠や階段にも及ぶ。罠を安全に起動させる手段を持っているときは、モンスターが必ず通過する出入口に罠を動かすことで、より効果的に罠を利用することが可能となる。また罠や階段を店の近くまで運んでいけば、泥棒をしたあとの逃亡率がグッと上がるはずだ。



壁を壊す手段があるならば、通路の角に邪魔されることなく罠や階段を動かすことが可能だ。

稼ぎのテクニック

経験値を稼ぐ

モンスターの罠で荒稼ぎ

ケンゴウ族に乗り移ってモンスターの罠に装備品を弾き飛ばす→罠が起動して装備品がモンスターに変化→そのモンスターから再び装備品を弾く……とくり返すことで、短期間のうちにかなりのモンスターを倒すことが可能となる。

シレン本体は無防備になってしまうので、HPが回復できる盾を装備していないときはやめたほうがいい。

しあわせの印+回復系の印で稼ぐ

まずダメージを受けるたびに経験値を得られる印に、ダメージを受けるとHPが回復する印を組み合わせた盾を造る。そしてその盾を装備して攻撃力の低いモンスターの前で放っておけば突風に吹き飛ばされるまで経験値を稼ぎ続けられる。

粘り続ければ1Fでもこれぐらいの経験値は稼げる。ただしシレンの満腹度にだけは充分気をつけよう。

アイテムとギタンを稼ぐ

マルジロウ族で転ばせる

マルジロウ族の特技で転ばせたモンスターは、1体につき必ずひとつのアイテムを落とす。マルジロウ族の特技は外れることがなく、また相手を突き飛ばして距離を離せるので、安全かつ確実に稼げるということも重要なポイント。

仲間として連れていくのが一番確実。アイテムを持ち込めないダンジョンでは、のりうつりの杖を使おう。

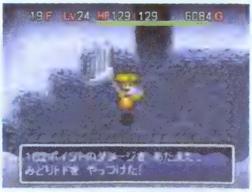
ころばしの土偶・ギタンの土偶で稼ぐ

ころばしの土偶によって転んだモンスターは、1体につきひとつのアイテムを落とす。またギタンの土偶がある部屋では、倒したモンスターがギタンに変化する。どちらの土偶も部屋中に影響があるので、大部屋にするとさらに効果的。

ころばしの土偶は当然シレンも転ばそうとするので、ころばぬ先の杖を持っているときだけ利用すること。

特定のモンスターを集中的に倒す

倒したときにアイテムを落とす確率が高いモンスターが出現するフロアで粘り、アイテムやギタンを稼ぐ手もある。狙いめは、ぬすっトド族、ドラゴン族、ガマラ族、Mr.ブーン族、ヒツジ神官族、ひまガッパ族、くねくねハニーなど。



アイテムならぬすっトド族、ギタンならガマラ族が一番。特定の草がほしいときはMr.ブーン族もいい。

おにぎりを稼ぐ

にぎりみならい族・おにぎりの土偶を活用

にぎりへんげ、にぎり親方、にぎりもとじめが倒したモンスターはおにぎりに変化するので、これらを仲間として連れていけば満腹度で困らずに済む。倒したモンスターをおにぎりに変える、おにぎりの土偶がある部屋で粘る方法もある。

倒した相手を大きなおにぎりに変えるにぎりもとじめ。シレンのおなかにとっては救世主と呼べるかも!?

満腹度が減らないように工夫する

最大満腹度が1になるかわりに減らなくなるサトリの盾と、満腹度を下げる特技を防ぐハラヘリよけの腕輪を同時に装備すれば、腕輪が壊れないかぎり満腹度が減ることはない。満腹度が減らなければ、おにぎりを稼ぐ必要もないわけだ。

特製おにぎりの満腹度が減らない効果を期待するのも手。ただ運任せなうえそのフロアかぎりだが……

矢・割引券を稼ぐ

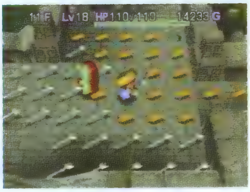
地形を利用して矢を撃たせる

遠距離攻撃の特技を持つモンスターは、シレンとのあいだに障害物があってもかわまずに特技を使う性質がある。ボウヤーかコドモ戦車を誘導して障害物に向けて矢を撃たせることができれば、木または鉄の矢を無限に稼ぐことが可能だ。

誘導するときはお互いが斜めに位置するようにすると楽。のりうつりの杖があるならもっと簡単に稼げる。

矢を一本ずつ割引券と交換

行商人がいるフロアで矢を撃ち、一本ずつ床に落としていくと、律儀に1枚ずつ割引券と交換してくれる。矢を稼ぐことはむずかしくないので、タダ同然で割引券を入手できる。その割引券を行商人相手に使えば、一石二鳥というわけだ。



行商人にアイテムを拾われるのは嫌なものだが、矢の一本なら話は別。大きな見返りを期待できるだろう。

期間限定ビックリの壺稼ぎ

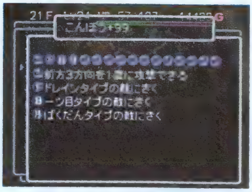
モンスターが出現したり爆発することもあるが、貴重なアイテムが入っていることも多いビックリの壺。この壺を稼ぐのなら、シュテン山道上級15Fの女王グモの巣で女王グモが呼び出すヨロイグモを倒し続けるといい。ただし鬼ヶ島クリア後は女王グモがいなくなるため、必然的にこの方法での稼ぎはできなくなる。

部屋の角に聖域の巻物を置き、その上に乗って、剣を振り続ける方法がもっとも簡単だ。

アイテム合成テクニック

白紙の巻物で穴を増やす

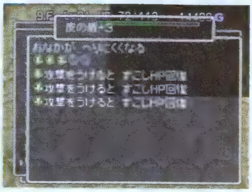
剣や盾に白紙の巻物を合成すると、印を合成する穴の数そのものをひとつずつ、最大16個まで増やすことができる。そうして増やした穴に新しい印を合成していけば、お気に入りの剣や盾がさらにパワーアップすることはまちがいない。



グラフィックが気に入っている剣や盾を使い続けたいなら、白紙の巻物で穴の数を増やしていくといい

手軽で強いオススメの剣と盾

アイテムの種類が少ないゲーム序盤でオススメなのが、剣なら火炎草またはドラゴン草で付く炎の印。この印がある剣が吹き出す炎は絶対に外れないので頼りになる。盾ならば、ダメージを受けるとHPが回復する弟切草の印が便利だ。



弟切草はシュテン山中腹で購入できるうえに、印の効果は抜群。皮の盾あたりに複数付けておくとかなり強力

呪われない剣と盾

ワラドール族の特技で剣や盾が呪われるのは、強制的に呪いの印を合成されてしまうため。つまり印が付く穴がなければ、絶対に呪われることはない。だが腕輪だけは呪いのメカニズムが違うようで、どうやっても呪われてしまう。

普段使う剣と盾はすべての穴を埋めておくことが大切。それだけでワラドール族はあまり恐くなくなる

ギタン合成

剣や盾と同じくギタンも合成が可能。なお合成時の総額が999999ギタンを越えると、越えた分は消滅する。また100万ギタンをベースにした場合、合成したギタンは消滅する。その逆に100万ギタンを合成した場合、100万ギタンは消滅する。

100万ギタンの造りかた

ギタンを拾ったときに所持金額の合計が100万以上になると、100万ギタンがアイテムとして上から降ってくる。端数はそのまま所持金として残る

何度も使える合成セット

ケンゴウ族でモンスターから剣や盾を弾き、それを仲間のマゼルン族に投げて合成して、マルジロウ族に乗り移り、マゼルンを転ばせて合成アイテムを落とさせる。マゼルン族を壺に戻すと合成容量が復活するので、この手順をくり返せば短期間に強力な剣や盾を造り出すことが可能だ。

必要なもの

○ケンゴウ族モンスター ○マルジロウ族モンスター
○マゼルン族モンスター ○のりうつりの杖

ケンゴウ族で調達した素材をマゼルン族で合成する。仲間のマゼルン族は壺に戻すたびに合成容量が復活するのがミソ

仲間モンスター同士では特技を使えないので、シレンがマルジロウ族に乗り移って、合成したアイテムを回収する

知っていると得するテクニック

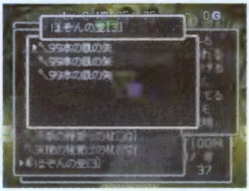
倉庫で装備してから出発

アイテムを持ち込めるダンジョンにかぎり、倉庫で剣や盾、腕輪を装備してから入ると、装備したままの状態でスタートできる。ダンジョンへ入ったとたんモンスターに囲まれることは少なくないので、このテクニックで危険を軽減するといい。

ちなみに同じ手順を踏めば、剣や盾を装備した状態でナタネ村のけいこ場を利用することもできる。

ギタンと矢をストックする

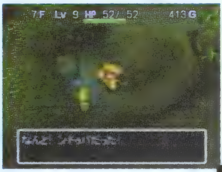
普通は拾った瞬間に所持金へ加算されるギタンも、ダッシュ移動で上に乗ったあと、ほぞんの壺に入れることで持ち歩くことが可能。また同じようにして矢をほぞんの壺に入れると、手持ちの矢と混ざってしまうことなく別々に保存できる。



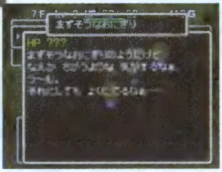
壺があれば矢の束をいくつも持てる。ほかの壺でも代用できるが、取り出すことを考えたらほぞんの壺が一番。

ンドゥバを拾う

アイテム状態のンドゥバは、上に何かが乗っているとモンスターに戻ることができない。当然シレンが上に乗ることができれば、そのままアイテムとしてンドゥバを拾うことが可能だ。仲間やシレンの分身をンドゥバの上に誘導して場所を入れかわれば、あっさりと拾うことができる。モンスターを誘導して、場所がえの杖を使ってもいい。如意棒の反動を利用して上に乗る方法もある。もっとも投げても1ダメージ、売っても値段がつかないンドゥバを手に入れてもコレクションするくらいしか意味はないのだが……。



とうしの腕輪があれば見破りやすい。また3Dスティックの移動でシレンが上に乗らなかったアイテムはンドゥバだ。



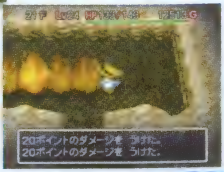
ンドゥバはアイテム状態の説明も特殊。仕入れ直しの巻物でシレンの足元にアイテムが出現したときは確認してみよう。

炎を効率よく利用する

炎上の巻物などで出現した炎は放っておくと消滅（P30参照）する。だが炎に向けてアイテムを投げると（貫通させてはだめ）、そこからさらに燃え続ける。アイテムがあるかぎり同じ場所を燃やし続けることも可能だ。また炎のダメージで仲間やモンスターが力尽きると、その場所の炎は持続ターン数が長くなる。

炎は1回触れるごとに20ずつダメージを受けるため、ふきとばしの杖や引きよせの杖を使うと連続してダメージを与えられる。5マス炎を通過すれば合計100ダメージにもなり、かなり強力。

何かを燃やすごとに炎は勢いを取り戻す。アメンジャやひまガッパ族が投げてくるアイテムから身を守るのにも便利。



炎を突っきり近づいてくるほどのモンスターには、ふきとばしの杖でさらに炎のダメージを受けてもらうといい。

よくきき草で杖の効果が倍増

草受けの杖および草投げの杖の魔法をシレンが受けた場合、シレンがよくきき草を飲んでいればちゃんと2倍の効果を得ることができる。ただし杖によくきき草の効果が発揮される草・種（P138参照）を入れた場合にかぎることに注意。

魔法を反射させて受ける

草受けの杖以外の杖の効果をシレンが利用したい場合は、魔法を反射する相手に当てて、跳ね返ってきた魔法を受けるといい。魔法を跳ね返すのは、大将どん、エスカルゴン、店長、大店長。店のなかで店長を利用するのがもっとも安全だ。

遠投の腕輪＋各種アイテム

遠投の腕輪を装備して、仲間やモンスターが一直線に並んでいるところにアイテムを投げれば、そのアイテムの効果を全員に及ぼすことができる。火炎草や弟切草、使用回数が0になった杖を効果的に使う方法として覚えておくといい。

ほぞんの壺を投げて使う

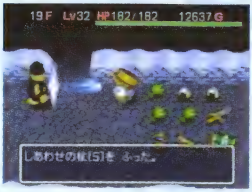
ほぞんの壺を投げて当てた場合、なかに入っていたアイテムがすべてその相手に当たる。高額のギタンや毒草を複数入れておけば、恐るべき壺爆弾になるのだ。大砲の弾を複数入れておけば、広範囲に多大なダメージを与えることも可能。

特定のモンスターに効くアイテム

アイテムのなかには特定のモンスターにのみ特殊な効果を与えるものがある。たとえばHPを回復するアイテムは、ゴースト系に当てると本来の回復量分に相当するダメージを与えることができる。また鬼よけ水は、鬼系モンスターにかぎり、永続的なマヒ状態にしてしまう。ただし本来の使いかたを曲げてまでモンスターに使うべきかどうか、状況をよく見て判断することを忘れずに。

水がめには特定モンスターの特技を封印する効果もある。対かんにんぶくろ戦用アイテムとして持っていくのも悪くはない。

たとえば草受けの杖に天使の種を入れて、よくきき草を飲んでから使えばかなりのレベルアップができる



魔法の反射は1回きりなので、シレンが魔法を反射する装備をしていても、跳ね返ってきた魔法なら受けられる

モンスターハウスからいったん通路に逃げこみ、遠投の腕輪＋アイテムで攻撃、という使いかたがオススメ

中身次第で効果を調節できるのも魅力。最大ダメージは100万キタン×8個で、8万ダメージにもなる

特定の相手に効果のあるもの

薬草・弟切草・回復の杖 …ゴースト系にダメージ
毒消し草 ……………………しおいやん族にダメージ
鬼よけ水 …………………鬼系を永続的なマヒ状態にする

水がめが効くモンスター

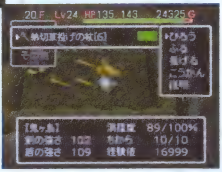
特技を封印：かんにんぶくろ
　　　　　　オヤジ戦車
　　　　　　イッテツ戦車
　　　　　　ウルロイド族
攻撃力低下：タウロス族・足軽どん族
　　　　　　ケンゴウ族・ヤミキチ族
　　　　　　シャーガ族・イダテン族
　　　　　　ガラハ

お店で得するテクニック

杖を回数分だけ買う

店で売られている杖を買わずに使用した場合、当然使用回数分のギタンを請求される。だが杖をまるごと買うよりは大幅に安く済むので、値段の高い杖ほど得をする。たとえば仲間に向けてしあわせの杖を5回使ったとして、支払いはたったの750ギタン。普通に杖を買った場合は3750ギタンである。どちらが得かは一目瞭然だろう。また草受けの杖と草投げの杖に、手持ちの草・種を勝手に入れて使うこともできる。売られている草・種を入れることもできるが、その場合はきちんと草・種のギタンも請求される。

杖の使用回数分だけならたいした額にはならない。強敵を店のなかに誘って、封印の杖やからぶりの杖を使うのもいい。



草・種を入れるだけならまったく問題ない。任意のものを入れて使ったあと、杖の使用回数分だけギタンを払えばいい。

聖域の巻物を置いてしまう

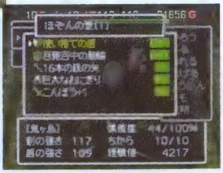
床に置いて使う巻物が売られていた場合、それを拾ってから床に置いて使用状態にしても、ギタンを請求されることはない。むろん聖域の巻物を置いて安全地帯を作ってもタダである。これは白紙の巻物に書き込んだものでも大丈夫。

目の前で聖域の巻物を使っても店主は無反応。店主を倒そうと考えているなら、利用しない手はないだろう。

壺を容量分だけ使う

売られている壺にアイテムを入れ、すいだしの巻物を使って中身を取り出す。こうすると請求されるのは使った容量分のギタンだけとなる。変化の壺、識別の壺、合成の壺が売られているときに有効なテクニックだ。杖の場合と異なりすいだしの巻物を必要とするが、特に値段の高い合成の壺を破格の値段で使用できるのは大きなポイント。ちなみに変化の壺と識別の壺は、すいだしの巻物でアイテムを取り出すと、容量自体は変化しない。だが店主たちもさるもので、使った容量分のギタンはきっちりと請求される。

すいだしの巻物で取り出すのがミソ。変化の壺なら、うまくいけば容量分以上の値打ちを持つアイテムが手に入る。



ほぞんの壺のなかに売りたいアイテムを入れることで、店のスペース以上のアイテムを一度に売ることもできる。

ギタンを無限に増やす

割引券を80枚以上持っているときに、100万ギタンのアイテムを50万ギタンで売り、20万ギタンで買い戻す。これをくり返すと、1回あたり30万ギタンの利益が出る。割引券を稼いでこれをくり返せば無限に利益を得ることができる。

なお100万ギタンとほかの品物を同時に持つと、絶対に支払い不可能な100万以上の値段を請求される。

泥棒を成功させるテクニック

逃げやすくする準備

階段を近くに持ってくる

泥棒をする予定の店の近くに階段があれば、逃げる距離が短くて済むため、泥棒の成功率がグッと高くなることはまちがいない。もし階段の位置が遠い場合は、ふきとばしの杖か引きよせの杖を使ってなるべく近くに階段を運んでおくといい。

階段を店のなかに入れた場合は階段の上に店主が移動するので、店の入口ギリギリに近づけておくのがベスト。

別の出入口を造る

階段を運ぶ手段がなければ、壁を壊して階段がある部屋と店とを直接つないでしまう方法もある。壁を壊す手段としては、つるはし、トンネルの杖、大砲の弾を使うといい。またオヤジ戦車などばくだん系のモンスターに乗り移る手もある。

別の出入口を造れば店主をどかす必要がない。ただし店によっては壊せない壁で囲まれていることもある。

大部屋にしてしまう

大部屋の巻物を読みフロア全体をひとつの部屋にすると、そのフロア全体が店のなかという扱いになり、店主たちは階段に集まる。そしてこの状態になると、品物を持ったままのシレンが階段の上に乗っても泥棒扱いされることがない。階段の上に陣取った店主さえどかすことができれば、安全に次のフロアへ逃げることができる。

店がふたつあるフロアを大部屋にした場合、店はひとつに統合される。そのままなら影響はないが、仕入れ直しの巻物を読むと話が違ってくる。店がひとつになっているため、入荷する品物の数が最大でも9個に減ってしまうのだ。

大部屋にしてしまえば盗賊番と番犬が出現することもない。階段から堂々と次のフロアへ逃げることができる。

大部屋の欠点は、遠距離攻撃が得意なモンスターに攻撃されやすいこと。周囲の状況には充分気をつけたい。

大こうずいのワナによる大部屋状態について

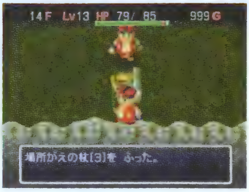
店のあるフロアで大こうずいのワナを踏むと、ほかのアイテムと同じく店の品物もフロア中にばらまかれてしまう。こうなると地形はそのままでも、店主たちは大部屋のように階段へ集まってくる。もし品物を持って店主より先に階段へたどり着くことができれば、アイテムをいっさい使わずに泥棒することも可能だ。

迷惑な大こうずいのワナも泥棒のときは役に立つ。店主のHPが大幅に減るのもうれしい。

店主から逃げる方法

杖を使って店主を動かす

出入口や階段を塞ぐ店主を動かすアイテムとしては、場所がえの杖が理想的。大部屋のときは階段上の店主と場所を入れかえることで確実に泥棒を成功させられる。店のなかに充分なスペースがあるならばふきとばしの杖も有効。ただし吹き飛ばした店主はシレンを攻撃するようになる。吹き飛ばす方向には充分気をつけよう。



店のなかで位置をかえても泥棒扱いはされない。先に大部屋にしておけば100パーセント逃げきれる。

材料を使って店主を動かす

シュテン山道で手に入る材料も泥棒に利用することが可能。木は店主を吹き飛ばすことができ、土で造った人形はシレンが店主を攻撃したあとの囮になる。鉄による目つぶしは特にオススメ。目つぶし状態になった店主はふらふらと歩き出し、塞いでいた出入口を開けてしまう。そのスキに店から逃げることはむずかしくないはずだ。

目つぶし状態の店主はフロア中をさまよう。話しかけると返事をするが、直後に攻撃してくることに注意。

高とび草に賭ける

手持ちのアイテムを失う覚悟があるのなら、同じフロアのどこかにワープする高とび草を飲み、運よく階段の近くに出ることを期待してみてもいい。店の近くに階段があるときは、店主に高とび草を当てて遠ざけてみるのも手。どちらにしても完全に運任せであり、貴重なアイテムを持っているときに取るべき手段ではない。

それまでの道程で必要なアイテムが拾えず、泥棒でもしないと状況が好転しないときは高とび草の出番。

店主を攻撃して逃げる

すばやさ草や鈍足の杖などの行動速度で優位に立てるアイテムを使って店主から逃げる方法もある。まず離れた位置から店主にダメージを与えてシレンを追ってくるように仕向ける。そして店主が近寄ってくるあいだにアイテムを使って行動速度に差をつけておき、隣接するまで引きつけてから避ける。そのまま店主より先に出入口から逃げてしまえば成功だ。階段が近くにあれば成功率の高い方法だが、店のなかに店主を避けられるスペースがないと実行できないのが欠点。つるはしなどで壁を壊すか、大部屋の巻物を使ってスペースを確保するとより確実になる。

距離を取り矢や杖などでダメージを与える。店主を倒すのではなく、出入口や階段から引き離すのが目的

すばやさ草、鈍足の杖、倍速の杖などで行動速度に差をつけ、店主の横をすり抜けて店から逃げてしまおう。

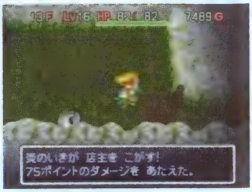
店主を倒して逃げる

真っ向勝負で勝つ

モンスターとしての店主（P202参照）はたしかに強敵。しかし勝てない相手ではない。正面から殴り合うのであれば、プラス数値が99の盾は必須。盾の強さが100以上であれば、まともに攻撃を受けても一撃あたり50以下のダメージで済む。もちろん各種アイテムは有効で、聖域の巻物を使えばノーダメージで倒すことができる。

鍛えた盾は店主の攻撃さえ受け止める。シレンをなるべくレベルアップさせて最大HPを高めることも重要。

対店主戦で有効なアイテム		
○聖域の巻物	○分身の巻物	○ゾワゾワの巻物
○からぶりの杖	○鈍速の杖	
○毒草	○砂鉄	○土



アイテムの効果は店主にも及ぶ。手持ちのアイテムと品物を総動員して、シレンに有利な状況を作り出そう。

飛び道具系の罠で倒す

毒矢のワナ、木の矢のワナ、鉄の矢のワナ、丸太のワナが飛んでくる方向は、シレンの正面に対して右側からと決まっている。そして店主族と行商人族は、罠によって受けたダメージには反応しない。つまりシレンの右側に店主がくるようにして罠を起動させれば、店主は動くことなく罠によるダメージを受け続けることになる。

都合のいい位置に罠がない場合は、ふきとばしの杖または引きよせの杖を駆使して罠を運んでくればいい。

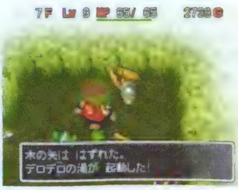
爆発に巻き込み一撃で倒す

地雷や大型地雷、かんにんぶくろ、大バクハツの土偶が起こす爆発に巻き込むことができれば、店主といえども一撃で倒すことが可能。なお店主がふたり以上いる店で店主を倒しても、泥棒さえしなければ残った店主の反応は変わらない。また罠やモンスターによって起こった爆発で品物が消滅しても、その代金を請求されることはない。

シレンが巻き込まれる危険はあるものの、一撃で倒せるのが魅力。品物まで巻き込まないように気をつけよう。

白発白中の腕輪でワナを起動

あらかじめ白発白中の腕輪を装備しておき、任意の罠の上に店主を誘導してアイテムを投げる。すると外れたアイテムがスイッチとなって足元の罠が起動、あわれ店主は罠の餌食となる。デロデロの湯や眠りガスを利用して店主を倒す、回転板で混乱させる、バネでワープさせるなど見つけた罠次第でさまざまな戦法が取れるはずだ。



もっとも強力なのはデロデロの湯。店主もほかのモンスター同様、まずそうなおにぎりに変化してしまう。

店主が反応しない特技を使う

モンスターの特技には店主がまったく反応しないものもある。たとえばしおいやん族で店主の力を下げておけば、ほぼダメージを受けずに店主を倒すことも可能。だがモンスターは店主に対して攻撃しないため、乗り移って操る必要がある。

店主が反応しないモンスター

○ゲイズ族	○しおいやん族
○ケロケロぼうず	○ジャノメぼうず
○毒サソリ	

反撃されにくいモンスターで倒す

店主に対抗しうる特技や能力を持つモンスターに乗り移って店主を倒すのもひとつの方法。たとえばパコレプキン族なら壁のなかから一方的に攻撃できる。マルジロウ族や岩獣ズドン族なら距離を取って突き飛ばし続ければいい。また水際にある店では水龍族なども役に立つ。

モンスターへ乗り移っているあいだに、ほかのモンスターにシレン本体が狙われないように気をつけること。

店主に対抗できるモンスター

○パコレプキン族	○マルジロウ族
○岩獣ズドン族	○イダテン族
○水龍族	○オトト兵族
○パオパ王	○しびれサソリ

水際の店限定ではあるが、水龍族やオトト兵族も役立つ。旗色が悪いときは水面づたいに逃げることも可能。

行商人から盗む

転ばせてアイテムを手に入れる

ころばぬ先の杖などで行商人を転ばせると、商品として持っていたアイテムを床に落とす。それと同時にシレンへ攻撃してくるようになるが、行商人は攻撃力が低く、倒さずに放っておいてもあまり害はない。階段の近くで行商人を転ばせて、落としたアイテムを回収したらすぐに次のフロアへ逃げてしまうのが賢いやりかただろう。

行商人の攻撃は盾さえ装備していれば恐くない。落とさせたアイテムをすべて回収したら迷わず逃げよう。

どうせやるなら徹底的に

泥棒をするなら手持ちのアイテムをいったん売って逃げるぐらいの心づもりでやろう。鍛えた剣や盾を売れば、1回の泥棒で数万単位のギタンを稼げるだろう。そしてある程度ギタンをかせいだあとは、泥棒などせずに品物を買うことだ。スリルを求めるのでなければ、わざわざ危険を冒す必要はどこにもない。

失敗して倒された時点でアイテムを失うのだから、これぐらいはやっておくべきだ。

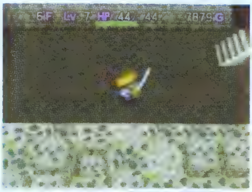
タイムアタックに挑戦

シレン城を完成させ、鬼親分を倒して鬼ヶ島をクリアするまでのタイムを競うタイムアタックに挑戦。“運よく”城を壊されずに済むそのときまで、細かい技術を積み重ね続けたプレイヤーが勝つ!

操作方法のタイム短縮ポイント

メッセージ速度と3Dスティックの設定

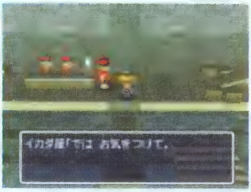
メッセージ速度を「はやい」に設定すると、メッセージが表示されてから次に行動可能になるまでの時間が非常に短くなる。また3Dスティックを使うことも重要。3Dスティック移動は施設内での移動速度が抜群に速く、ダンジョン内でも出入口や階段など特定目標への移動は、ダッシュ移動よりも3Dスティック移動のほうが速い。



シレンと階段がこのような位置関係でも、3Dスティックなら横に入れるだけで階段の上まで移動してくれる。

メッセージといかだくだりはできるだけスキップする

メッセージの最後に下矢印が付いている場合、十字キーやボタンを押すことですばやく次のメッセージを表示させることが可能。好みのやりかたでかまわないが、十字キーを指でグルグル回す方法が比較的疲れにくい。またシュテン山頂上からいかだで戻る際のデモは、2回め以降ならスタートボタンでスキップすることが可能。



デモのスキップはこの時点から受け付けている。スタートボタンを押して1秒でも早くナタネ村へ帰ろう。

小さな谷のタイム短縮ポイント

とにかく出口を目指す

小さな谷は操作に慣れるための、いわばチュートリアルダンジョンであり、城造りにはまったく影響しない。したがってタイムアタックに挑戦するときは、何もせずに出口のみを目指すのがベスト。アイテムは持ち越せないうえに、拾った際に説明文が表示される時間が惜しいので、すべて無視して進む。モンスターとも戦わずに済むならそれにこしたことはない。

このダンジョンはやり直しが容易なので、納得のいくタイムでクリアできるまでプレイしよう。極論を言えば「1Fから3Fまですべてシレンが配置された場所の近くに出口がある」ぐらいのプレイができるまでやり直すべきだ。

隣の場所まで移動する時間も惜しい。ここでやり直してもたかが数分、運よく出口の近くに出るまで粘ろう。

! 山道に入ったらすぐに中断

その場から再開できるデータを最初にセーブできるタイミングは、ナタネ村のイベントを終えてシュテン山道初級に入った直後。そこまでのタイムが6分台前半なら好成績だ。基本データとして残しておきたい

シュテン山道・城造りのタイム短縮ポイント

目的に合わせてルートを選ぶ

基本的には前半も後半も、平均して材料の出現数が多い上級ルートを選ぶといい。ただし杖がほしい場合はシュテン山道で唯一杖が落ちている中級ルートへ、とにかく頂上まで行きたいときはフロア数の少ない初級ルートへと、目的に合わせて使うルートを柔軟に変更することも大切。上級ルートでは15Fの女王グモの巣で手間取らないように注意。とにかく女王グモを倒してクリアすることに専念しよう。また中級および上級12Fの源流の魔窟は、2回め以降はアメンジャを倒さずとも先に進めることを覚えておきたい。

材料の落ちていない源流の魔窟は、2回め以降は素通りするのが得策。出口の近くへ配置されることを祈ろう。

❗ 合成はするべきか?

合成にも時間がかかるので、積極的に行うのではなく、たまたまマゼルンに出会ったら合成するぐらいがベストだろう。盾には弟切草を複数合成したい。剣は妖刀かまいたちがあれば、合成しなくてもいい

材料は質よりも量

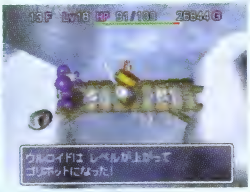
最高の材料のみで造った部品以外は、どんなに可能性が低くとも壊されてしまうことがある。それならばよい材料をメインにして一度に持ち運ぶ材料の数を増やし、とにかく部品を造って城を組み立ててしまうべきだ。持っていく材料数の目安は1回の冒険で10個以上と考えておこう。

❗ 部品が壊されたら……

部品が壊された場合にやり直すかどうかは、壊された場所を造り直すのに必要な材料を次の冒険で余分に確保できるかどうかで決めるといい。必要材料数が多い本丸や二の丸が壊されたときはやり直そう

仲間はマーモのみ利用

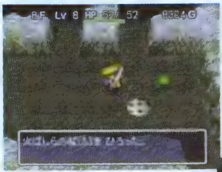
タイムアタック中は仲間をレベルアップさせている余裕がないため、材料を運ぶのに役立つマーモ以外は、むしろ足手まといとなりかねない。イベントで強制的に仲間になった場合を除き、基本的には無視する形を取ったほうがいいだろう。



低レベルのまま進んでいくと、万がいち仲間が倒された場合、手に負えない強敵が出現する可能性がある。

鬼ヶ島攻略の準備をする

シュテン山道では材料集めと平行して、鬼ヶ島で最大のタイム短縮ポイントとなるガラハと鬼親分を倒すための準備を進めておきたい。具体的には、ガラハに投げる火ばしらの杖と、鬼親分に投げるギタン入りのほぞんの壺(P122参照)、遠投の腕輪、百発百中の腕輪をナタネ村の倉庫に用意しておく。ギタンは合計額が4500以上あれば充分。またシレンの持ち物が、鬼ヶ島の規定数である7個以下になるように調節しておくことも重要。鬼ヶ島へ行けるようになってからどのアイテムを捨てるか悩んでいるようではダメ。



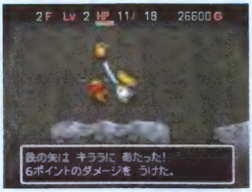
シュテン山道中級で火ばしらの杖を拾っておきたい。材料集めを考えるなら、中級へ進んだ最初のプレイで拾えると理想的。

鬼ヶ島攻略用のアイテムは倉庫に預けておく。床に置いておけば、カウンターに預けるよりも早く持ち出せる。

鬼ヶ島のタイム短縮ポイント

仲間はすべて無視する

シュテン山道と同じく鬼ヶ島でも、タイムアタック時は仲間が足手まといになる可能性は高い。強制的に仲間になるキララ以外には目もくれずに進むべきだ。キララは放っておくか、かわいそうだが矢などで倒してしまうといい。



モンスターがキララを倒しレベルアップすることが恐い。そうなるよりはシレンの手で倒したほうが……。

階段を探してとにかく先に進む

鬼ヶ島では25Fまで進み、鬼親分を倒すことが最優先目標。極論すれば、それ以外に必要な行動は階段を登ることだけである。モンスターは目の前に現れたものだけを倒し、盾に合成した弟切草の印によるHP回復を頼りに、階段を見つけたらためらわずに次のフロアへ進もう。ガラハと鬼親分用のアイテムを持ち込んでいるなら、アイテムを拾う必要もない。いかにモンスターと出会わず、罠にかからず、階段から階段へすばやくたどり着けるかが勝負の分かれめとなる。

階段を登ったらまたすぐ階段を見つけるという幸運がいかに連続するかで、クリアタイムが大きく変わる。

! 納得できるまでやり直す

鬼ヶ島も1回あたりのプレイ時間が短く、やり直すのに手間がかからない。鬼ヶ島へ出発する前のデータを残しておき、限界と思えるまでやり直すことだ

ガラハと鬼親分をすばやく倒す

ガラハ戦は15Fクリア前に遠投の腕輪を装備しておき、16Fの開始直後に火ばしらの杖を投げるパターンが簡単かつ早い。杖を当てたターンにガラハは炎から逃れるが、ガラハが逃げた位置と横軸が同じくなるようにシレンを移動させると、ガラハは再び炎のなかへ戻っていく。そのままターンを送ればガラハ戦は終了。鬼のオヤブンにはギタンを入れたほぞんの壺を投げつけて勝つ。ギタンの合計が4500以上なら一撃で片がつくはずだ。

15Fで遠投の腕輪を装備しておき、ガラハに向かって火ばしらの杖を投げる。百発百中の腕輪もあればより確実。

鬼親分には開始直後にギタン入りの壺爆弾を投げて瞬殺。ギタンの合計額にもよるが、ある意味ガラハよりも弱い。

目標タイムは4時間

城の部品を2回壊されたと仮定して、プレイ開始からシレン城完成までに約3時間30分。鬼ヶ島突入からクリアまでを30分として、4時間ちょうどぐらいがクリアタイムの目安となる。限界タイムは未知数だが、城完成までに3時間、鬼ヶ島を15分前後といったところか。3時間を切るのはかなりむずかしいだろう。

神社の「まじない」でもらえるアイテムを利用すれば、さらに時間を短縮することも可能だ。

第四部

データリスト

アイテム

データの見かた

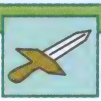
①アイテムの名称。
②修正値が0のときの剣の及び盾の強さ。
③印を付けられる数。
④装備タイプ。「片」なら片手、「両」なら両手で装備する。
⑤アイテムを合成したときに付く印。
⑥アイテムを合成したときに付く印の説明。
⑦店から買うときの値段。修正値が付いている場合、+1ごとに剣は5パーセント、盾は10パーセント値段が上昇。杖と壺は一覧表に別記。
⑧店に売るときの値段。修正値が付いている場合、+1ごとに剣は5パーセント、盾は10パーセント値段が上昇。杖と壺は一覧表に別記。
⑨別のアイテムを元にした状態で、そのアイテムを合成できるかどうか。○は合成不可。ーは合成可。
⑩印として他のアイテムに移せない特殊な能力の説明。
⑪剣に合成できるかどうか。○は合成可、×は合成不可。
⑫盾に合成できるかどうか。○は合成可、×は合成不可。
⑬そのアイテムを使った(装備した)ときの効果。

表1(剣・盾)

きたえた木刀 ①	基本攻撃力② 2	穴の数③ 1	持ち手④片	印⑤ ー	印の効果 ー ⑥
	買値 ⑦ 3000	売値⑧1500	合成制限⑨ ー		特殊 ー ⑩

表2(その他)

名前①	買値⑦	売値⑧	剣⑪	盾⑫	効果⑬
くねくねよけの腕輪	3000	1500	×	×	レベルを下げる特殊攻撃を無効にする



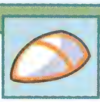
剣

装備するとシレンの攻撃力が上がる。投げてダメージを与えることも可能で、強い剣を投げたときほど大きいダメージを与えることができる。

きたえた木刀	基本攻撃力	2	穴の数	1	持ち手	片	印	ー	印の効果	ー
	買値	3000	売値	1500	合成制限		ー		特殊	ー
つるはし	基本攻撃力	2	穴の数	5	持ち手	片	印	掘	印の効果	壁を掘れるがたまに剣が壊れる
	買値	3500	売値	1600	合成制限		ー		特殊	ー
木づち	基本攻撃力	3	穴の数	5	持ち手	両	印	木	印の効果	罠を壊せるがたまに剣が壊れる
	買値	4000	売値	2000	合成制限		ー		特殊	ー
金の剣	基本攻撃力	3	穴の数	5	持ち手	片	印	金	印の効果	サビない
	買値	6000	売値	3000	合成制限		ー		特殊	ー
こんぼう	基本攻撃力	3	穴の数	3	持ち手	片	印	ー	印の効果	ー
	買値	400	売値	200	合成制限		ー		特殊	ー
ごんぼう	基本攻撃力	3	穴の数	2	持ち手	片	印	食	印の効果	食べられる
	買値	500	売値	250	合成制限		ー		特殊	ー
オトトスピア	基本攻撃力	4	穴の数	5	持ち手	片	印	水	印の効果	水中のモンスターを攻撃できる
	買値	4000	売値	1600	合成制限		ー		特殊	ー
かつおぶし	基本攻撃力	4	穴の数	2	持ち手	片	印	か	印の効果	かじれる
	買値	2000	売値	1000	合成制限		ー		特殊	ー
成仏のカマ	基本攻撃力	5	穴の数	5	持ち手	片	印	仏	印の効果	ゴースト系の敵にきく
	買値	5000	売値	2000	合成制限		ー		特殊	ー

如意棒	基本攻撃力 5	穴の数 4	持ち手 両	印 —	印の効果 —
	買値 20000	売値 10000	合成制限 ○		特殊 相手に当たると自分は一歩後退する
妖刀かまいたち	基本攻撃力 5	穴の数 4	持ち手 片	印 三	印の効果 前方3方向を一度に攻撃できる
	買値 5000	売値 2500	合成制限 —		特殊 —
回復の剣	基本攻撃力 6	穴の数 3	持ち手 片	印 回	印の効果 ダメージを与えるとHPが少し回復
	買値 20000	売値 10000	合成制限 —		特殊 —
ドレインバスター	基本攻撃力 6	穴の数 5	持ち手 片	印 ド	印の効果 ドレイン系の敵にきく
	買値 5000	売値 2500	合成制限 —		特殊 —
長巻	基本攻撃力 6	穴の数 4	持ち手 片	印 —	印の効果 —
	買値 700	売値 300	合成制限 —		特殊 —
ヤリ	基本攻撃力 6	穴の数 7	持ち手 両	印 —	印の効果 —
	買値 10000	売値 4000	合成制限 ○		特殊 2マス分攻撃が突き抜ける
ケンゴウの刀	基本攻撃力 7	穴の数 4	持ち手 片	印 ケ	印の効果 敵の武器を弾き飛ばすことがある
	買値 3200	売値 900	合成制限 —		特殊 —
スパークソード	基本攻撃力 7	穴の数 6	持ち手 片	印 ス	印の効果 空振りが溜まると必中会心
	買値 15000	売値 7500	合成制限 —		特殊 —
ミノタウロスの斧	基本攻撃力 8	穴の数 11	持ち手 両	印 会	印の効果 会心の一撃が出やすい
	買値 6000	売値 2400	合成制限 —		特殊 —
アイアンヘッドの頭	基本攻撃力 9	穴の数 7	持ち手 両	印 —	印の効果 —
	買値 5000	売値 2500	合成制限 ○		特殊 3マス離れた敵まで攻撃できる
一ツ目殺し	基本攻撃力 9	穴の数 4	持ち手 片	印 目	印の効果 一ツ目系の敵にきく
	買値 4500	売値 2000	合成制限 —		特殊 —
カタナ	基本攻撃力 10	穴の数 5	持ち手 片	印 —	印の効果 —
	買値 900	売値 400	合成制限 —		特殊 —
どうたぬき	基本攻撃力 12	穴の数 6	持ち手 片	印 —	印の効果 —
	買値 3600	売値 1200	合成制限 —		特殊 —
サトリのつるはし	基本攻撃力 13	穴の数 4	持ち手 片	印 サ	印の効果 壊れることなく壁が掘れる
	買値 20000	売値 10000	合成制限 —		特殊 —
象牙の剣	基本攻撃力 13	穴の数 4	持ち手 片	印 —	印の効果 —
	買値 4000	売値 1600	合成制限 —		特殊 サビない
三日月刀	基本攻撃力 14	穴の数 6	持ち手 片	印 月	印の効果 ばくだん系の敵にきく
	買値 50000	売値 25000	合成制限 —		特殊 —
剛剣マンジカブラ	基本攻撃力 18	穴の数 5	持ち手 片	印 —	印の効果 —
	買値 15000	売値 7000	合成制限 —		特殊 —
大三元の剣	基本攻撃力 20	穴の数 9	持ち手 片	印 —	印の効果 —
	買値 48000	売値 32000	合成制限 ○		特殊 サビない
火迅風魔刀	基本攻撃力 ?	穴の数 ?	持ち手 ?	印 ?	印の効果 ?
	買値 ?	売値 ?	合成制限 ?		特殊 ?
使い捨ての剣	基本攻撃力 35	穴の数 3	持ち手 片	印 —	印の効果 ダメージを与えるたびに攻撃力が1減る
	買値 3000	売値 1500	合成制限 —		特殊 —
秘剣カブラステギ	基本攻撃力 ?	穴の数 ?	持ち手 ?	印 ?	印の効果 ?
	買値 ?	売値 ?	合成制限 ?		特殊 ?

※ 印の詳細についてはP23を参照



盾

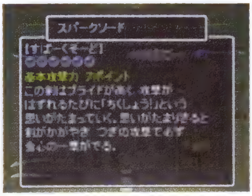
装備するとシレンの守備力が上がる。剣と同様、投げてダメージを与えることが可能で、守備力が高い盾ほど大きいダメージを与えることができる。

名前	基本守備力	買値	穴の数	売値	持ち手	合成制限	印	印の効果	特殊
サトリの盾	1	40000	1	20000	片	—	サ	最大満腹度1になるが腹は減らない	—
きたえた木の盾	2	3500	1	500	片	—	—	—	—
見切りの盾	2	10000	5	5000	片	—	見	敵の攻撃をかわしやすい	—
皮の盾	4	2000	5	1000	片	—	皮	おなかが減りにくくなる	サビない
金の盾	4	10000	4	4000	片	—	金	サビない	—
呪いよけの盾	5	10000	5	2500	片	—	祓	呪いを受けない	—
うろこの盾	6	6000	5	3000	片	—	う	毒を受けない	—
しあわせの盾	6	15000	5	3500	片	—	幸	ダメージを受けると経験値をもらえる	—
トドの盾	6	6000	6	1500	片	—	ト	アイテムやギタンを盗まれなくなる	—
ばん族の盾	6	1500	5	700	片	—	—	—	—
バトルカウンター	7	4000	5	1000	片	—	バ	ダメージの一部を跳ね返す	—
矛の盾	7	13000	5	5000	両	○	—	—	守備力だけでなく攻撃力も増える
カラクロイドの盾	8	12000	4	6000	片	—	カ	罠にかからなくなる	—
地雷ナバリの盾	8	5000	5	2000	片	—	爆	爆発によるダメージが減る	—
オオカブトの盾	10	7000	5	3000	片	—	—	—	—
象牙の盾	12	10000	5	2000	片	—	—	—	サビない
重装の盾	15	3000	3	1200	片	—	重	おなかの減るスピードが早くなる	—
大三元の盾	30	48000	3	32000	片	○	重	おなかの減るスピードが早くなる	サビない
使い捨ての盾	40	1600	5	600	片	—	捨	ダメージを受けるたびに守備力が1減る	—

※　印の詳細についてはP24を参照

剣&盾を集めよう　～集めたアイテムはかざり係へ～

倉庫にいるかざり係に剣や盾を渡すと、それを永久に保存してくれる。飾ると、普段はシレンが装備した小さな状態でしか見られないアイテムを、大きな画面で見られることと、アイテムの基本能力を確認することができる。飾ることができる装備品は、剣が39、盾が28の計67種類。一度飾ったアイテムは戻ってこないので、鍛えた剣や盾は飾らないように。



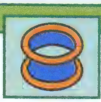
アイテムの能力を確認したいときは、見たいアイテムのところでAボタンを押せばよい。

剣

1 剛剣マンジカブラ
2 秘剣カブラステギ
3 火迅風魔刀
4 ケンゴウの刀
5 妖刀かまいたち
6 回復の剣
7 大三元の剣
8 スパークソード
9 ドレインバスター
10 きたえた木刀
11 象牙の剣
12 成仏のカマ
13 つるはし
14 ごんぼう
15 使い捨ての剣
16 サトリのつるはし
17 金の剣
18 三日月刀
19 かつおぶし
20 どうたぬき
21 一ツ目殺し
22 如意棒
23 カタナ
24 長巻
25 オトトスピア
26 こんぼう
27 ミノタウロスの斧
28 アイアンヘッドの頭
29 ヤリ
30 木づち

盾

1 しあわせの盾
2 大三元の盾
3 見切りの盾
4 重装の盾
5 地雷ナバリの盾
6 バトルカウンター
7 うろこの盾
8 使い捨ての盾
9 カラクロイドの盾
10 きたえた木の盾
11 呪いよけの盾
12 象牙の盾
13 矛の盾
14 金の盾
15 トドの盾
16 皮の盾
17 オオカブトの盾
18 ばん族の盾
19 サトリの盾



腕輪

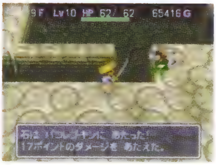
腕輪は装備しているだけで効果を発揮する。効果の反する百発百中の腕輪と白発白中の腕輪を同時に装備すると、前者の効果が優先される。

名前	買値	売値	剣	盾	効果
くねくねよけの腕輪	3000	1500	×	×	レベルを下げる特殊攻撃を無効にする
遠投の腕輪	4000	2000	×	×	アイテムを投げたときの射程距離が無限になり、敵や地形を貫通する
白発白中の腕輪	4000	2000	○	○	敵に対してアイテムを投げても、必ず外れる
ノーコンの腕輪	4000	2000	×	×	投げたアイテムがでたらめな方向に飛ぶ
回復の腕輪	5000	2500	×	×	1ターンでHPが5回復するようになるが、満腹度が通常の2倍のスピードで減る
ちからの腕輪	5000	3400	×	×	力が3上がる
ハラヘリよけの腕輪	5000	2500	×	×	満腹度を下げる特殊攻撃を無効にする
まがりの腕輪	5000	2500	×	×	投げたアイテムが地形に接触すると曲がって飛んでいく(※1)
まじしおの腕輪	5000	2500	×	×	力を下げる特殊攻撃を無効にする。毒矢や毒草は無効化できない
百発百中の腕輪	7500	3000	×	×	敵に対してアイテムを投げると、必ず命中する
とうしの腕輪	10000	5000	×	×	モンスターやアイテムの位置をマップで確認できるようになる
パコレプキンの腕輪	10000	5000	×	×	水上や壁のなかを移動できるようになる。ただし、壁のなかにいると1ターンに最大HPの5％ずつダメージを受ける
紙一重の腕輪	15000	7500	×	×	モンスターの攻撃をかわしやすくなるが、火の攻撃を受けると燃えてなくなる

※1　アイテムが曲がる方向については下のコラムを参照

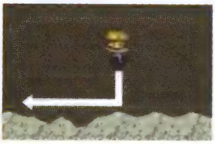
まがりの腕輪でアイテムが曲がる方向

まがりの腕輪を装備した状態で投げたアイテムの曲がる方向には法則がある（下写真参照）。ただ曲がる回数は決まっておらず、射程距離（10マス）分アイテムが進むまでは、何回でも軌道が変化する。また遠投の腕輪と同時に装備した場合、壁を貫通するようになるため、まがりの腕輪の効果は発揮されない。

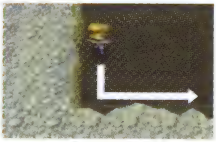


銀の矢やデブータの石のように、元々壁を貫通するものはまがりの腕輪の影響を受けない。

壁に対して垂直に投げる……

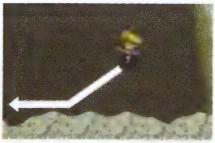


壁に対してアイテムを垂直に投げると、シレンから見て右手の方向に曲がる。

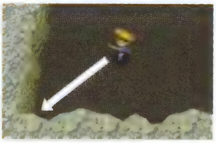


右手に地形があるときは左に曲がる。左にも壁があると、アイテムはその場に落ちる。

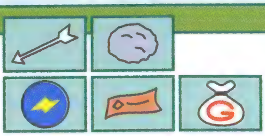
壁に対して斜めに投げる……



地形に対して斜めに投げた場合、アイテムは必ず地形に沿って浅い角度に曲がる。



ちょうど角の部分に投げた場合、アイテムは曲がらずにその場に落ちてしまう。

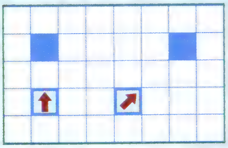


飛び道具

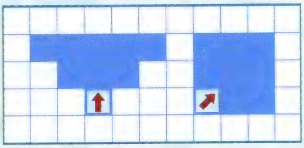
100万ギタン以外の飛び道具は、ほかのアイテムと異なりまとめて99個まで持つことができる。また、装備するとLボタンでひとつずつ撃つ（転がす）ことが可能。

名前	買値	売値	剣	盾	効果
木の矢	20	2	×	×	射程距離10の木の矢を射る
鉄の矢	60	10	×	×	射程距離10の鉄の矢を射る。木の矢よりも攻撃力が高い
銀の矢	80	20	×	×	射程距離無限の銀の矢を射る。矢は地形やキャラクターを貫通する
会心の矢	120	40	×	×	射程距離10の会心の矢を射る。会心の一撃が出やすい
かまいたちの矢	200	240	×	×	射程距離無限の矢を3方向に射る
石	100	50	×	×	シレンが向いた方向の2マス離れた位置（※1）に石を投げる
デブータの石	150	70	×	×	攻撃範囲内（※2）にいる敵に向かって石を投げる。範囲内に敵がいない場合、シレンが向いた方向の2マス離れた位置に石を投げる
大砲の弾	100	50	×	×	射程距離10の大砲の弾を転がす。弾の軌道上に罠があると、罠を起動させる。弾は地形やキャラクターに当たると爆発して、その周囲8マスにいる者に40ダメージ（地形なら破壊）を与える
割引券	2	1	×	×	持っていると1枚あたり2％安くアイテムを買える。最大80％引きまで。射程10の飛び道具としても使用できるが、攻撃力は非常に低い
100万ギタン	999999	500000	×	×	投げると当たった相手に1万ダメージを与える。お金として使うことはできない

※1　石の攻撃範囲



※2　デブータの石の攻撃範囲



おにぎり

食べるとシレンの満腹度が上昇する。また特殊な使いかたとして、にぎりみならい族のモンスターに対して投げると、一撃で倒すことができる。

名前	買値	売値	剣	盾	効果
まずそうなおにぎり	40	1	×	×	HPが4減り、満腹度が35％回復する。満腹時に食べると最大満腹度が1％上がる（※1）
おにぎり	100	50	○	○	満腹度が50％回復する。満腹時に食べると最大満腹度が3％上がる
大きなおにぎり	200	100	○	○	満腹度が100％回復する。満腹時に食べると最大満腹度が5％上がる
特製おにぎり	200	100	○	○	満腹度が30％回復する。満腹時に食べると最大満腹度が2％上がる（※2）
巨大なおにぎり	300	150	○	○	満腹度が完全に回復し、最大満腹度が7％上がる

※1　まずそうなおにぎりの効果
- A：眠る
- B：力が3下がる
- C：レベルダウン
- D：目が見えなくなる
- E：混乱する
- F：なし

※2　特製おにぎりの効果
- A：アイテムを識別できるようになる
- B：眠らなくなる
- C：おなかが減らなくなる
- D：力が下がらなくなる
- E：寝ているモンスターを起こさずに部屋を移動できるようになる
- F：HPが完全に回復する
- G：力が1上がる

※A～Eの効果はそのフロアから移動すると消える

草・種

基本的には飲んで使用するが、一部の草以外は投げても効果を発揮する。草の種類と状況によって、飲むと投げるを使いわけるといい。

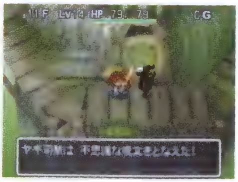
名前	買値	売値	剣	盾	効果
雑草	50	25	×	×	特になし
薬草	100	50	○	○	HPが25回復する。HPがフルのときは最大HPが2上がる
くねくね草	300	150	×	×	レベルが1下がる
高とび草	300	150	×	×	同じフロアの別の場所にランダムでワープする
すばやさ草	300	150	×	×	12ターンのあいだ、行動速度が1段階上がる
命の草	400	200	○	○	最大HPが5上がる
胃拡張の種	400	200	×	×	最大満腹度が10%上がる
毒消し草	400	200	×	×	力が最大値まで回復する
弟切草	500	250	○	○	HPが100回復する。HPがフルのときは最大HPが4上がる
めぐすり草	500	250	×	×	普段は見えないモンスターや罠が見えるようになる。効果は別のフロアに移動するまで続く
話の種	500	100	×	×	部屋のなかにいるキャラクターに、ランダムで効果を発動する(※1)
ドラゴン草	500	250	○	○	炎を遠くまで吐く。炎がモンスターに当たると約70のダメージを与える
火炎草	700	350	○	○	炎を1マス分吐く。炎がモンスターに当たると約70のダメージを与える
よくきき草	1000	500	×	×	この草を飲んでから別の草や種を飲むと2回飲んだのと同じ効果※2)になる。効果は10ターンのあいだ継続する。
ちからの草	1500	700	○	×	力が1上がる。力が最大のときに飲むと最大値そのものも1上がる
毒草	1500	700	×	×	力が1下がりHPも5下がる。さらに行動速度が1段階下がる
しあわせ草	2000	1000	○	○	レベルが1上がる
復活の草	2500	1250	×	×	ダンジョンで倒れても生き返ることができる。壺に入れておくと効果を発揮しない。効果を発揮すると雑草になる
天使の種	3000	1500	○	○	レベルが3上がる

※1　話の種の効果……A:かなしばり状態になる　B:小話をしたキャラクターに攻撃する。仲間には効果がない　C:ダメージを受ける　D:睡眠状態になる　E:混乱状態になる　F:ここえ状態になる　G:鈍足状態になる

※2　ただし、高とび草、毒消し草、話の種、よくきき草、復活の草は効果が2倍にならない

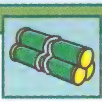
HPが半分になっているときに草を飲むと……

ヤギ司祭の特技で最大HPを半分にされたときでも、HPを回復させる草は通常どおりに効果を発揮する。特技が切れた瞬間に、現HPが倍になることを考えると、薬草類は特技が効いているあいだに飲んだほうがよい。HP最大値を上げる草は、本来の最大値に草の効果が加算されるため、いつ飲んでもかまわない。



ヤギ司祭の特技を受けると、シレンの最大HPが半分になってしまう。このときに命の草を飲むと……。

これしか最大値は増えない。しかし、特技の効果が切れれば、最大HPが5増えているので大丈夫。

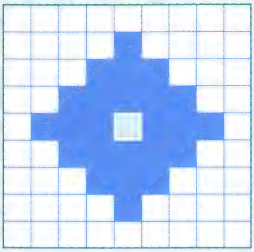


巻物

巻物は読むことで効果を発揮する。例外として、聖域の巻物は置いて使い、白紙の巻物は使ったことがある巻物の名前を書いてから使用する。

名前	買値	売値	剣	盾	効果
識別の巻物	500	250	○	○	識別されていないアイテムを識別できる
引き上げの巻物	500	250	○	○	装備しているアイテムとギタンを持ってナタネ村に戻る。装備していないアイテムはなくなってしまう
いかずちの巻物	500	250	×	×	部屋にいるすべてのモンスターに20～35のダメージを与える
炎上の巻物	500	250	×	×	周りに火ばしらが立ちモンスターにダメージを与える(※1)
おはらいの巻物	1000	500	○	○	装備しているすべてのアイテムの呪いを解く。巻物を読むときに仲間が隣接していると、仲間が装備しているアイテムの呪いも解ける
持ちかえりの巻物	1000	500	×	×	アイテムをすべて持ったままナタネ村に戻ることができる
分身の巻物	1000	500	×	×	10ターンのあいだシレンの分身が現れ、モンスターは本物のシレンを見失ってしまう
氷の巻物	1000	500	×	×	今いるフロアにある水がこおる
ワナけしの巻物	1000	500	×	×	部屋のなかの罠が消える
ゾワゾワの巻物	1000	500	×	×	シレンに隣接しているキャラクターが10ターンのあいだ、シレンに背を向けて攻撃する
地の恵みの巻物	1200	600	×	×	装備している盾の強さが1上がる
天の恵みの巻物	1200	600	×	×	装備している剣の強さが1上がる
バクスイの巻物	1200	600	○	○	部屋にいるすべてのキャラクターが10ターンのあいだ、眠り続ける。眠りから覚めたキャラクターは行動速度が1段階上がる
水がれの巻物	1500	750	×	×	今いるフロアにある水がひあがる
大部屋の巻物	2000	1000	×	×	今シレンがいる部屋が大部屋に変わる
壺増大の巻物	2000	1100	×	×	壺の容量が1増える
壺われずの巻物	2000	1000	×	×	その冒険のあいだ壺が割れなくなる
すいだしの巻物	3000	1500	×	×	壺のなかのアイテムを外に出す
メッキの巻物	4000	2000	○	○	剣や盾をサビなくする。ヒビの入った腕輪を直せる
仕入れ直しの巻物	4000	2000	×	×	店のなかで読むと店で売っているアイテムが変わる
白紙の巻物	5000	2500	※2	※2	今までに使ったことのある巻物の名前を書いて使えるようにする
聖域の巻物	7500	2500	×	×	置くと床にはり付きモンスターはそのなかに入って来れなくなる

※1　炎上の巻物の攻撃範囲



※2　印は付かないが、剣及び盾の穴をひとつ増やせる

杖

杖は投げるか振ることで効果を発揮する。どちらでも効果は同じだが、振った場合は絶対に外れず、使用回数が0になるまで使うことができる。

名前	剣	盾	効果
ふきとばしの杖	×	×	相手を7マス吹き飛ばし、5ダメージ与える。杖を振った場合、アイテム、罠、階段も吹き飛ばせる。吹き飛ばしたアイテム及び階段は、地形、アイテム、キャラクター、階段のどれかに触れると止まる。また、吹き飛ばしたアイテムがキャラクターに当たった場合、投げたのと同じ効果が現れる
のりうつりの杖	×	×	モンスターに乗り移り、操作することができる。そのあいだシレンの本体は乗り移ったモンスターのうしろをついてくる。一部、乗り移れないモンスターもいる(※1)
場所がえの杖	×	×	相手と場所を入れ替える
引きよせの杖	×	×	相手を目の前まで引き寄せる。杖を振った場合、アイテム、罠、階段も引き寄せられる
回復の杖	×	×	相手のHPを回復させる
ころばぬ先の杖	×	×	相手を転ばせてダメージを与える。持っていると転ばなくなるが、壺のなかに杖が入っていると効果を発揮しない
物知りの杖	×	×	相手のHPや特徴などがわかる
クオーターの杖	×	×	相手のHPを4分の1にする
鈍足の杖	×	×	相手の行動速度を1段階下げる。鈍足状態の相手に使うと、相手はマヒ状態になる
とうめいの杖	×	×	相手の姿が透明になる。
トンネルの杖	×	×	相手に10ダメージ与える。地形に対して振ると地形を一直線に掘るが、地形に対して斜めに杖を振ったり、杖を投げた場合は効果を発揮しない
倍速の杖	×	×	相手の行動速度を1段階上げる
封印の杖	×	×	相手の特技を封印する(※2)
からぶりの杖	×	×	相手の攻撃が空振りしやすくなる
火ばしらの杖	×	×	杖を振った場合、振った場所から直線上に5マス、投げた場合、当たった場所から直線上に5マス火ばしらを立てる
不幸の杖	×	×	レベルが1下がる。仲間のモンスターに対して使うと成長度が1下がる
草受けの杖	×	×	草を入れてから杖を振ると、画面外から入れた草と同様の効果を与える魔法がシレンめがけて飛んでくる。魔法とシレンのあいだにキャラクターがいると、魔法はそのキャラクターに当たる。杖を投げた場合、草を入れていないときはダメージを与え、草を入れている場合はその草と同じ効果を与える
草投げの杖	×	×	草を入れてから杖を振ると、相手に入れた草と同様の効果を与える。杖を投げた場合、草を入れていないときはダメージを与え、草を入れている場合はその草と同じ効果を与える
しあわせの杖	×	×	レベルが1上がる。シレンが杖の効果を受けると500の経験値を得る。仲間のモンスターに対して使うと成長度が1上がる

※1　ただし、チビオニ族、ヤセオニ族、ガラハ、鬼親分、店主族、行商人族、盗賊番、番犬、仲間には乗り移れない

※2　封印の杖の効果がシレンまたは仲間にかかったときの効果は下の表を参照

シレン	口を使う行動(食べる、飲む、読む)ができなくなる
ヒマキチ	アイテムを投げられたとき敵に向かって投げ返さなくなる。薬草、弟切草、よくきき草を飲まなくなる
アスカ	変化なし
リク	石を投げなくなる
マーモ	変化なし
キララ	炎を吐かなくなる。火を無効にできなくなる

杖値段早見表

買　値

■名前/回数	0	1	2	3	4	5	6
ふきとばしの杖	500	525	550	575	600	625	650
のりうつりの杖	500	525	550	575	600	625	650
場所がえの杖	800	840	880	920	960	1000	1040
引きよせの杖	800	840	880	920	960	1000	1040
回復の杖	800	880	960	1040	1120	1200	1280
ころばぬ先の杖	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
物知りの杖	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
クオーターの杖	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
鈍足の杖	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
とうめいの杖	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
トンネルの杖	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
倍速の杖	2000	2200	2400	2600	2800	3000	3200
封印の杖	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
からぶりの杖	2500	2625	2750	2875	3000	3125	3250
火ばしらの杖	2500	2625	2750	2875	3000	3125	3250
不幸の杖	2500	2750	3000	3250	3500	3750	4000
草受けの杖	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900
草投げの杖	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900
しあわせの杖	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900

売　値

■名前/回数	0	1	2	3	4	5	6
ふきとばしの杖	250	262	275	287	300	312	325
のりうつりの杖	250	262	275	287	300	312	3250
場所がえの杖	400	420	440	460	480	500	520
引きよせの杖	400	420	440	460	480	500	520
回復の杖	400	440	480	520	560	600	640
ころばぬ先の杖	500	525	550	575	600	625	650
物知りの杖	500	525	550	575	600	625	650
クオーターの杖	250	262	275	287	300	312	325
鈍足の杖	400	420	440	460	480	500	520
とうめいの杖	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
トンネルの杖	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
倍速の杖	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600
封印の杖	500	525	550	575	600	625	650
からぶりの杖	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
火ばしらの杖	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
不幸の杖	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600
草受けの杖	1400	1470	1540	1610	1680	1750	1820
草投げの杖	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
しあわせの杖	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300

壺

基本的には、なかにアイテムを入れて使用する。壺は投げると割れてしまうが、ちょきんの壺だけは投げても割れることはない。

名前	剣	盾	効果
ちょきんの壺	×	×	これを持っていると、ダンジョンで倒されてもギタンがなくならない
識別の壺	×	×	壺に入れたアイテムを識別する
ほぞんの壺	×	×	自由にアイテムを出し入れできる
へんげの壺	×	×	壺に入れたアイテムを別のアイテムに変化させる。何のアイテムになるかは、アイテムを入れたダンジョンによって異なる
水がめ	×	×	水をくむことができる
ビックリの壺	×	×	ランダムでうっぷん（爆発）、モンスター、アイテムのどれかが出る。出てくるモンスター及びアイテムは、壺を拾った場所によって異なる
合成の壺	×	×	剣、盾、杖、ギタンを合成する。異なる種類のアイテムは合成できない
モンスターの壺	×	×	モンスターに向かって投げるとモンスターを捕まえられる。捕まえたモンスターは出すと一緒に戦ってくれる
形見の壺	×	×	以前、ダンジョンで倒れたときに装備していた剣や盾が納められている

壺値段早見表

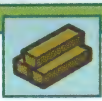
買値

■名前/回数	0	1	2	3	4	5	6
ちょきんの壺	2	—	—	—	—	—	—
識別の壺	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
ほぞんの壺	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
へんげの壺	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
水がめ	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900
ビックリの壺	3000	—	—	—	—	—	—
合成の壺	8000	8400	8800	9200	9600	10000	10400
モンスターの壺	10000	—	—	—	—	—	—
形見の壺	10000	10500	11000	11500	12000	12500	13000

売値

■名前/回数	0	1	2	3	4	5	6
ちょきんの壺	1	—	—	—	—	—	—
識別の壺	500	525	550	575	600	625	650
ほぞんの壺	600	630	660	690	720	750	780
へんげの壺	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
水がめ	1500	1575	1650	1725	1800	1875	1950
ビックリの壺	1500	—	—	—	—	—	—
合成の壺	4000	4200	4400	4600	4800	5000	5200
モンスターの壺	1	—	—	—	—	—	—
形見の壺	5000	5250	5500	5750	6000	6250	6500

材料



種類によって使いかたは異なり、土は造る、水は飲むまたは投げる、木と岩は投げる、砂鉄は投げるかばらまくことで効果を発揮する。

名前	買値	売値	剣	盾	効果
土	3000	800	×	×	敵をおびきよせるHP20の土人形を作れる
よい土	6000	1600	×	×	敵をおびきよせるHP35の土人形を作れる
最高の土	9000	2400	×	×	敵をおびきよせるHP40の土人形を作れる
鬼よけ水	4000	800	×	×	鬼系のモンスターに投げるとかなしばり状態にする。飲むとHPが50回復する
よい鬼よけ水	8000	1600	×	×	鬼系のモンスターに投げるとかなしばり状態にする。飲むとHPが100回復し、さらに状態異常が治る。ただし、下がった力は回復しない
最高の鬼よけ水	12000	2400	×	×	鬼系のモンスターに投げるとかなしばり状態にする。飲むとHPと満腹度、力が全回復し、さらに状態異常が治る
木	3000	800	×	×	相手に30ダメージ与え、さらに5マス吹き飛ばす
よい木	6000	1600	×	×	相手に40ダメージ与え、さらに5マス吹き飛ばす
最高の木	9000	2400	×	×	相手に50ダメージ与え、さらに5マス吹き飛ばす
岩	3000	800	×	×	7ダメージ与える岩を部屋のなかにいる敵に対してランダムに5個投げる(※1)
よい岩	6000	1600	×	×	7ダメージ与える岩を部屋のなかにいる敵に対してランダムに10個投げる(※1)
最高の岩	9000	2400	×	×	7ダメージ与える岩を部屋のなかにいる敵に対してランダムに15個投げる(※1)
砂鉄	3000	800	×	×	相手を目つぶし状態にする
よい砂鉄	6000	1600	×	×	相手を目つぶし状態にする。ばらまいた場合、シレンの周囲にいる相手に対して効果がある
最高の砂鉄	9000	2400	×	×	相手を目つぶし状態にする。ばらまいた場合、部屋のなかにいる相手全員に対して効果がある

※1　百発百中の腕輪や白発白中の腕輪の効果を受けない

城かざり

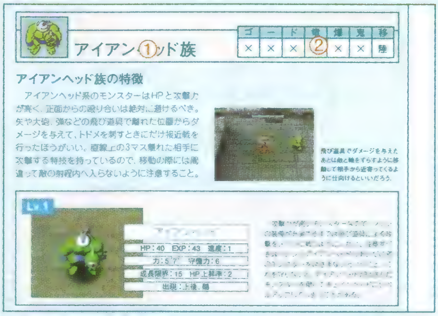
城の前にいるかざりつけ係に渡すと、城を飾ることができる。投げると1ダメージ与えられるが、役に立つことはまずないだろう。

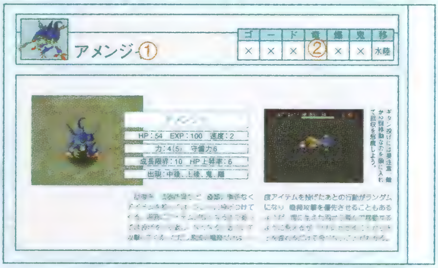
名前	買値	売値	剣	盾	効果
二階の屋根かざり	2	1	×	×	特になし
三階の屋根かざり	2	1	×	×	特になし
大漁旗	2	1	×	×	特になし

モンスター

データの見かた

種族データの見かた





①種族名

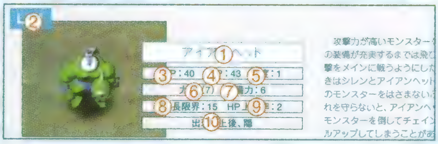
レベルが変われば同じモンスターになる敵をひとつの種族と定め、その名称を表記している。レベルが変わらない敵は、そのモンスターの名称を記してある。

②モンスターの系統と移動タイプ

表中の『ゴ〜鬼』の6つはモンスターの系統を意味し、その種族が属するものに○を、属さないものには×を表記している(P26参照)。『移』は移動タイプを表し、その種族のモンスターが移動できる地形を表している。略語の意味は以下のとおり。

> **略語の意味**
>
> ○モンスタータイプ
>
> ゴ：ゴースト系　ー：一ツ目系　ド：ドレイン系　竜：ドラゴン系　爆：ばくだん系　鬼：鬼系
>
> ○移動タイプ
>
> 陸：陸のみ移動可能　水：水中のみ移動可能　水陸：陸と水中(一部のモンスターは水上)を移動可能　空：陸、水上、空を移動可能　壁：陸、水上、空、壁を移動可能

個体データの見かた



①モンスター名

モンスターの名称。

②レベル

モンスターのレベル。

③HP

モンスターの最大HP。

④EXP

そのモンスターを倒したときに獲得できる経験値の量。

⑤速度

そのモンスターの初期状態での行動速度を表す。数字は0が鈍足、1が通常、2が倍速、3が三倍速であることを意味する。

⑥力

モンスターに毒草を投げて力を下げられる回数。カッコ内はそのモンスターを仲間にして限界まで成長させたときの回数。

⑦守備力

モンスターにケロケロぼうずの特技を使ったときに守備力を下げられる回数。守備力は成長後も変化しない。

⑧成長限界

モンスターの壺で仲間にしたモンスターが成長できる最大値。

⑨HP上昇値

モンスターが1成長したときに増える最大HPの量。

⑩出現

そのモンスターが出現するダンジョン名を略語で表記している。略語に付いている『前・後』は、『前』がシュテン山道の中腹以前のフロア、『後』が中腹以降のフロアであることを表す。

> **ダンジョン名の略語**
>
> 初：シュテン山道初級　中：シュテン山道中級
>
> 上：シュテン山道上級　鬼：鬼ヶ島　隠：神社の隠し穴

アイアンヘッド族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	○	×	×	×	×	陸

アイアンヘッド族の特徴

アイアンヘッド系のモンスターはHPと攻撃力が高く、殴り合いは絶対に避けるべき。矢や大砲、弾などの飛び道具で離れた位置からダメージを与えて、トドメを刺すときにだけ接近戦を行ったほうがいい。直線上の3マス以内なら、離れた相手でも攻撃できる特技を持っているので、移動の際にはまちがえて敵の射程内へ入らないよう注意すること。

飛び道具でダメージを与えたあとは敵と軸をずらすように移動して相手から近寄ってくるように仕向けるといいだろう。

Lv.1

アイアンヘッド

HP：40　EXP：43　速度：1

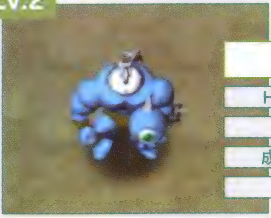
力：5(7)　守備力：6

成長限界：15　HP上昇値：2

出現：上後、隠

攻撃力が高いモンスターなので、シレンの装備が充実するまでは飛び道具による攻撃をメインに戦うようにしたい。注意すべきはシレンとアイアンヘッドのあいだに別のモンスターをはさまないということ。これを守らないと、アイアンヘッドがはさんだモンスターを倒してチェインヘッドにレベルアップしてしまうことがある。

Lv.2



チェインヘッド

HP：69　EXP：75　速度：1

力：5(7)　守備力：6

成長限界：15　HP上昇値：2

出現：鬼、隠

能力的に多少は強くなっているが、対処方法や注意点はアイアンヘッドとほぼ変わらない。アイアンヘッドからレベルアップした場合はシレンのレベルや装備が不充分なことが多く、強敵なだけに杖や巻物などのアイテムを補助にして戦っていったほうがいいだろう。倒すとアイアンヘッドの頭をまれに落とすのも特徴のひとつ。

Lv.3

ギガヘッド

HP：140　EXP：3150　速度：1

力：8(8)　守備力：9

成長限界：5　HP上昇値：2

出現：隠

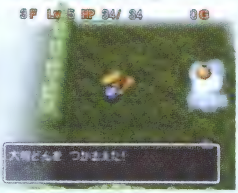
非常に高い攻撃力を持っているので、攻撃を補助する杖や巻物などのアイテムを惜しまずに使って戦ったほうがいい。仲間として使う場合は、ギガヘッドの攻撃がまちがってシレンに当たらないように注意して、ギガヘットと敵モンスターのあいだにシレンをはさまないようにすること。倒すとチェインヘッド同様、アイアンヘッドの頭を落とすことがある。

足軽どん族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

足軽どん族の特徴

比較的浅いフロアに出現することが多く、ほかの種族の同じレベルのモンスターとくらべても弱い種族と言える。タベラレルーが出現する神社の隠し穴以外は、レベルアップされる危険もほとんどなく、非常に戦いやすく、かつ倒しやすいモンスター。シレンのレベルが低いうちは経験値を稼ぐためにも積極的に倒しにいくべきだ。



タベラレルーでレベルアップされた場合はモンスターの壺で捕獲したほうが安全。

Lv.1

足軽どん

HP：10　EXP：6　速度：1
力：2(6)　守備力：3
成長限界：10　HP上昇値：2
出現：初前、中前、鬼、隠

攻撃力が低く、特技を持たないモンスター。おもに各ダンジョンの序盤に出現するため、シレンのレベルが低いときに遭遇することが多い。積極的に戦って経験値を稼いだほうがいい。複数の足軽どんに同時に囲まれないように注意すれば、戦闘でまず負けることはないだろう。

Lv.2

侍どん

HP：23　EXP：18　速度：1
力：4(6)　守備力：5
成長限界：10　HP上昇値：2
出現：初後、鬼、隠

剣や拳による直接攻撃で受けたダメージの4分の1を跳ね返す特技を持つ。シレンのレベルが低いうちは侍どんの攻撃と跳ね返されたダメージの両方を受けるのは非常に危険。剣による攻撃でトドメを刺せるように、矢や石などの飛び道具で敵のHPを減らしておくといいだろう。

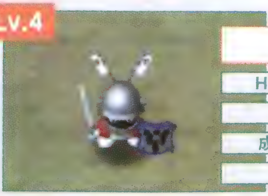
Lv.3

大将どん

HP：31　EXP：38　速度：1
力：4(6)　守備力：6
成長限界：10　HP上昇値：2
出現：中後、鬼、隠

レベルのわりにそれほど強いモンスターではないが、魔法を跳ね返す特技を持っている。この特技を利用すれば倍速の杖やしあわせの杖をシレンに使うことが可能。大将どんに杖の魔法を使うためには、装備はずしのワナやドシャブリぼうずの特技で封印状態にする必要がある。

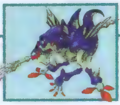
Lv.4



殿様どん

HP：65　EXP：250　速度：1
力：5(7)　守備力：7
成長限界：10　HP上昇値：2
出現：隠

レベルが高いわりに強さはあまり感じないモンスター。戦闘の際にはシレンの残りHPに注意しつつ、剣で普通に戦っていれば問題なく倒せる相手。投げられた壺を跳ね返す能力を特技として持っているため、仲間にするには封印の杖で特技を封じてからモンスターの壺を投げる必要がある。



アメンジャ

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	水陸

アメンジャ

HP：54　EXP：100　速度：2

力：4(5)　守備力：6

成長限界：10　HP上昇値：6

出現：中後、上後、鬼、隠

ギタン投げには要注意。敵が2回移動なのを頭に入れて回収を邪魔しよう。

装備品、草、種、杖など、種類に関係なくアイテムを拾っては、シレンに投げつけてくる。周囲にアイテムがなくなるまで拾っては投げをくり返し、なくなると近づいて攻撃してくる。ただし源流の魔窟だけは、一度アイテムを投げたあとの行動がランダムになり、直接攻撃を優先させることもある。背に生えた羽から飛んで移動するように見えるが、罠にかかることから水上を渡れるだけで飛べないことがわかる。

コラム1：安全地帯の作りかた

初めて手に入れたアイテムや捕まえたモンスターの特性を把握したい。しかしナタネ村では試せないし、ダンジョン内ではモンスターが邪魔をする。そんなジレンマを解消するために、ダンジョン内に安全な実験場を作りだす方法をいくつか紹介しよう。試す内容にもよるが、実験場としては、モンスターの強さが適当で、店が出現しやすく、アイテムや土偶のバランスがよい鬼ヶ島がオススメ。もちろん出発前にはセーブデータを残しておいて、実験から得た貴重な知識を次回の"本気"の冒険に役立てていこう。

聖域の巻物で作る

適当な部屋の出入口を聖域の巻物で区切れば実験場の完成。貴重な聖域の巻物を使うので、やり直すことを前提とした実験向き。

つるはしと土偶で作る

つるはしで適当な空間を作り、引きよせの杖などで出入口に土偶を持ってくる方法も。モンスターが土偶を壊すことがあるのが欠点。

店のなかを利用する

店の商品を拾ってギタンを払わず、店主を壁にして密室を作るのも手。この方法で実験するときは、店主に攻撃が当たらないよう注意。

※各モンスターの本文参照

イダテン族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
○	×	×	×	×	×	※

イダテン族の特徴

イダテン族はレベルアップとともに移動形態や行動回数が変化していく。カミカゼは1ターンに3回も行動し、ダイレップウにいたっては壁を通り抜ける能力を持つ。対抗策としては封印の杖で行動回数を1回にするか、イダテン族がゴースト系に属するのを利用して、成仏のカマでの攻撃や薬草類を投げるのが有効だ。

シップウ以降のイダテン族に囲まれると危険。アイテムを惜しまず使ってのりきろう。

Lv.1

イダテン

HP：35　EXP：35　速度：2
力：4(5)　守備力：6
成長限界：5　HP上昇値：2
出現：中後、隠

イダテンは1ターンに2回行動できるが、なぜか攻撃は1ターンにつき1度だけ。つまりシレンを追いかけて一歩動いてからの攻撃はできるが、シレンに隣接していても一度しか攻撃することができない。このため無理に逃げようとしないで倒したほうが無難。イダテン族中唯一地上を移動する。

Lv.2

シップウ

HP：60　EXP：85　速度：2
力：4(5)　守備力：6
成長限界：5　HP上昇値：2
出現：上後、鬼、隠

2回行動はイダテンと同じだが、攻撃可能回数が1ターンにつき2度に増えていて、隣接していると2度も攻撃されることになる。シップウと戦う場合は飛び道具でダメージを与えつつ、先手を取れるように接近したい。その際にはシップウが空を飛んで移動することにも注意しよう。

Lv.3

カミカゼ

HP：100　EXP：2000　速度：3
力：5(6)　守備力：8
成長限界：0　HP上昇値：0
出現：隠

3回行動でき、空を飛べることから、遠くにいてもあっという間に近づいてくる。しかし、ゴースト系の敵は弟切草を投げると100のダメージを与えられるので、これならカミカゼを一発で倒せる。特にゲーム序盤、上級の白銀霊峰でシップウがレベルアップしたときなどは、この方法で倒すのが安全だ。

Lv.4

ダイレップウ

HP：133　EXP：4000　速度：3
力：7(7)　守備力：9
成長限界：0　HP上昇値：0
出現：隠

3回行動でき、力が強く、空を飛び、さらに壁を通り抜ける最強クラスのモンスター。シレンの装備がよほど充実していないと、まともに戦うのは危険。封印の杖や鈍足の杖、レベルダウン系アイテムで弱体化させてから戦いたい。逆に、仲間にするならこれほど心強いボディガードはいない。

馬武者族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

馬武者族の特徴

接近してからの直接攻撃のほかにも、銀の矢を撃つ特技を攻撃手段として持っている。シレンを銀の矢で攻撃するときに、馬武者族のモンスターとシレンを結ぶ直線上に別のモンスターがいると、それを倒してレベルアップする恐れがある。そうさせないためにも戦闘の際には位置関係に気をつけ、確実に倒していきたい。

銀の矢を撃たれると壁を隔てたモンスターを倒してレベルアップされることもある。

Lv.1

馬武者

HP：26　EXP：21　速度：1

力：4(5)　守備力：5

成長限界：20　HP上昇値：1

出現：初後、隠

馬武者族で最低レベルということもあり、単体ではそれほど苦労する相手ではない。注意すべきは、ほかのモンスターと同時に出現した場合。荒馬ザムライにレベルアップされないように、銀の矢を撃たれてもほかのモンスターに当たらない位置へシレンを移動させて戦おう。

Lv.2

荒馬ザムライ

HP：79　EXP：800　速度：1

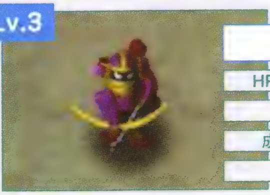
力：6(6)　守備力：7

成長限界：20　HP上昇値：1

出現：隠

馬武者とくらべてかなり強くなってはいるが、荒馬ザムライが自然発生するフロアへ行くころにはシレンも充分に対抗できるレベルと装備になっているはず。馬武者への対処法と同じように、荒馬ザムライが銀の矢でほかの敵を倒してレベルアップしないよう、気をつけて戦えばいい。

Lv.3



あばれ馬将軍

HP：90　EXP：1950　速度：1

力：6(7)　守備力：8

成長限界：20：HP上昇値：1

出現：隠

攻撃力が高く、戦闘では合成で強化した盾の装備が欠かせない。シレンが暴れ馬将軍を楽に倒せるようなら、乱れ馬王を倒すのもそれほど苦労はしない。今までとは逆に、あばれ馬王とシレンを結ぶ直線上にもモンスターがいる位置で戦い、モンスターをわざと銀の矢に巻き込むのもいいだろう。

Lv.4

乱れ馬王

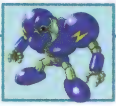
HP：110　EXP：3100　速度：1

力：7(8)　守備力：8

成長限界：20　HP上昇値：2

出現：隠

これ以上レベルアップすることはないので、できるだけほかのモンスターを特技の銀の矢に巻き込む位置にシレンを移動させてから戦おう。また、乱れ馬王を倒さずにわざと銀の矢を撃たせるなら、盾に弟切草を4～5個合成して、シレンが受けるダメージを軽減させるといい。

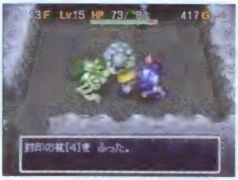


ウルロイド族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	○	×	陸

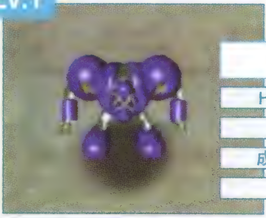
ウルロイド族の特徴

全体的に攻撃力が高く、接近戦を挑むのならこちらもかなりのダメージを覚悟しなければならない。さらに大砲の弾を投げる特技を持っているため、シレンの周りにいるほかのモンスターを爆風で倒してレベルアップする恐れもある。周囲の状況も考慮して、封印の杖やバクスイの巻物などのアイテムによる補助を交えて戦おう。



ウルロイドからゴリボットへのレベルアップは特に危険。複数の敵に囲まれてしまった場合は特技を封印してしまおう。

Lv.1

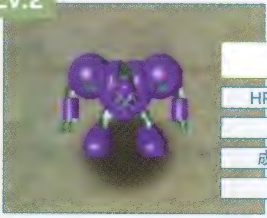


ウルロイド

HP：52　EXP：60　速度：1
力：5(7)　守備力：6
成長限界：10　HP上昇値：0
出現：上後、鬼、隠

特技の大砲の弾は2マスの射程距離を持ち、15ポイントのダメージを攻撃対象に与える。ウルロイドとの戦闘ではレベルアップされる危険をなくすことが重要で、このモンスターが接近してくる前にシレンの周りにいるモンスターをすべて倒して1対1の状況を作るか、それが間に合わないときはウルロイドの特技を封印の杖で封じてしまうといい。

Lv.2

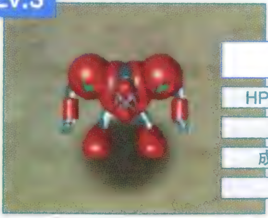


ゴリボット

HP：95　EXP：1750　速度：1
力：7(8)　守備力：8
成長限界：10　HP上昇値：0
出現：隠

特技の射程距離が5マスになり、同時に与えるダメージも20ポイントに増加している。攻撃力が非常に高くなっており、大きなダメージを受けてしまう接近戦は極力避けたい。ただ、殴られるよりも大砲の弾で受けるダメージのほうがはるかに小さいので、矢や石などの飛び道具を使った遠距離からの攻撃を中心に辛抱強く戦っていこう。

Lv.3



ベアボーグ

HP：120　EXP：2500　速度：1
力：7(8)　守備力：8
成長限界：10　HP上昇値：0
出現：隠

特技の射程距離はゴリボットと同じく5マスのままだが、与えるダメージが25ポイントに増えている。ウルロイド族のなかでも最大の攻撃力を持つため、今までと同様、接近戦よりも飛び道具を中心にして戦おう。これ以上レベルは上がらないので、わざと大砲の弾を投げさせてシレンの周りにいるモンスターを攻撃させるというやりかたもある。

エスカルゴン

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

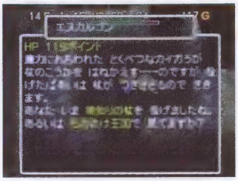
エスカルゴン

HP：119　EXP：800　速度：1

力：5(7)　守備力：7

成長限界：50　HP上昇値：1

出現：ー



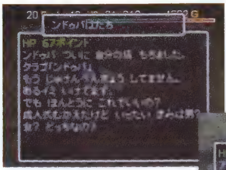
魔法は跳ね返されてしまうが、杖自体を投げた場合は魔法の効果を発揮する。

どこかのダンジョンに生息しているという非常に珍しいモンスター。魔力を打ち消す貝殻で体全体がおおわれており、杖の魔法やパ王族のモンスターなどが使う魔法を跳ね返す特技を持っている。シレンやシレンの仲間たち、そしてほかのモンスターに向かっている魔法も、エスカルゴンがワープしてこの特技で跳ね返すので注意。杖の魔法を使うときは、最初にエスカルゴンを倒してからにしよう。

コラム2：モンスターをもっとよく知る手段

物知りの杖で情報を得る

物知りの杖をモンスターに使うと、最大HPと各モンスターの説明が表示される。黄色い文字で書かれている部分はモンスターの持つ特技について書かれているので、よく読んで各モンスターの特技を把握しよう。なお、もののけ王国に登録したモンスターなら各モンスターのオリの前にある立て札を読むことで物知りの杖と同じ情報を得ることが可能だ。

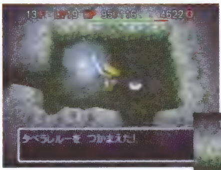


ンドゥバの情報は1才ごとに違い全部で99種類ある。ンドゥバの一生が語られているのですべて読んでみよう。

物知りの杖は仲間のキャラクターに振れば、モンスターに使ったときと同様の情報を見ることができる。

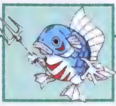
仲間にして話しかける

モンスターの壺を使って仲間にしたモンスターは壺から出せば話しかけることができ、いろいろなセリフを聞かせてくれる。同じ種族のモンスターでもそれぞれセリフが変化するので、モンスターのことをよく知りたいと思うならなら話しかけてみよう。モンスターのセリフは、意味不明なものから思わず吹き出してしまうものまでさまざまだ。



セリフを見たいならそのモンスターを仲間にしなければならない。モンスターの壺を使って集めよう。

実は女性だったと思わせるようなパコレプキーナのセリフだが……。真実は謎のベールに包まれたままだ。



オトト兵族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	水陸

オトト兵族の特徴

最低レベルのオトト兵以外は水中から陸上を攻撃できるうえに、水中にいるあいだはターンの経過でHPが回復していくというやっかいな性質を持つ。ある程度ダメージを受けると水中へ逃げようとするのも特徴のひとつで、飛び道具でトドメを刺さなければならないことが多い。HPを回復する特技自体を封じてしまうのも有効だ。

オトト兵を除くこの種族のモンスターはオトトスピアを落とすことがある。

Lv.1

オトト兵

HP：30　EXP：13　速度：1

力：3(7)　守備力：2

成長限界：50　HP上昇値：1

出現：中前、鬼、隠

水中から攻撃することができず、またHP回復の能力も持たない。水中を移動することはできるが戦闘自体は陸上でしか行えないので、陸上タイプのモンスターと同じ対処法が充分に通用する。攻撃力や守備力も低く、正面から殴り合ったとしても苦戦するような相手ではない。

Lv.2

オトト軍曹

HP：40　EXP：15　速度：1

力：4(5)　守備力：3

成長限界：15　HP上昇値：1

出現：中前、鬼、隠

特技として1ターンにつき5ポイントのHPが水中で回復し、ダメージを受けてHPが15以下になると水中へ逃げ込もうとする。これを防ぐためにはなるべく水地形から離れた位置で戦うようにすればいい。水中からの攻撃は特技ではないので封印できないことも覚えておくといいだろう。

Lv.3

オトト大将

HP：50　EXP：22　速度：1

力：4(5)　守備力：3

成長限界：15　HP上昇値：1

出現：鬼、隠

水中で回復するHPが1ターンにつき7ポイントになり、ダメージを受けてHPが20以下になると逃げ出す。能力的にはオトト軍曹と大差はなく、HPを回復されないように水地形から離れて戦うといい。トドメを刺し損なうと水中でHPが21以上に回復するまで逃げ回るので注意すること。

Lv.4

オトトげんすい

HP：100　EXP：550　速度：1

力：5(6)　守備力：6

成長限界：15　HP上昇値：1

出現：隠

オトト兵からオトト大将までは同じような強さだが、オトトげんすいだけはワンランク上の強さを持っている。強化した盾を装備したうえで水地形を避けて戦うことが望ましい。オトトげんすいはHPが25以下になると逃げ出し、水中で回復するHPが1ターンにつき9ポイントになっている。

ガマラ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

ガマラ族の特徴

特技を封印された場合以外は攻撃をせず、ギタンを見つけると上に乗って動かなくなる。シレンが隣接すると最大2000ギタンを盗んで同フロア内のどこかにワープする。ワープ後は行動速度が2になり、シレンが近づくと逃げ出すので、ギタン奪回には遠距離攻撃が確実。また仲間のガマラにギタンを盗ませた場合、壺に戻る際に盗んだギタンを置いていく。

最高にして唯一の防御策はトドの盾を装備すること。もちろんギタンを持っていないときに盗まれることはない。

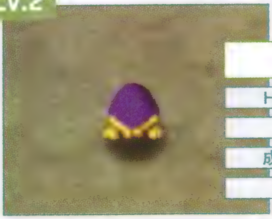
Lv.1

ガマラ

HP：11　EXP：6　速度：1
力：0(0)　守備力：7
成長限界：50　HP上昇値：2
出現：中前、隠

HPが少なく、矢などの遠距離攻撃の手段があればギタンを盗まれることなく簡単に倒せる。運悪く盗まれてしまった場合は盗んだガマラを倒せば取り戻すことができる。ただ行動速度2のガマラを追いつめるのはむずかしく、盗まれた金額が少ないときは無視したほうがいい。追いかけ続けたあげく空腹で倒れるようなことだけは避けたい。

Lv.2



ガマグッチ

HP：16　EXP：25　速度：1
力：0(0)　守備力：7
成長限界：50　HP上昇値：2
出現：鬼、隠

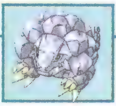
ガマラよりもややHPと守備力が高い以外は何ら変わった部分はない。ちなみに同じモンスターから盗めるのは一度きりなので、のりうつりの杖を使う場合は気をつけよう。なおギタンを盗む前のガマラ族モンスターに乗り移った場合、盗んだあとも行動速度は変化せず、シレンに戻っても乗り移っていた相手の速度は1のままである。

Lv.3

ガマゴン

HP：40　EXP：300　速度：1
力：0(0)　守備力：9
成長限界：50　HP上昇値：2
出現：隠

HPと守備力がさらに高くなり、仲間にすればギタンかせぎに大いに役立ってくれる。一応成長度50まで育てることができるが、攻撃手段のないガマラ族モンスターを育てるには、しあわせ草などのレベルアップアイテムを与え続けなければならない。そこまでして育てるよりは、むしろ倒されることを前提に利用したほうがいいだろう。



岩獣ズドン族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

岩獣ズドン族の特徴

体当たりで隣接する相手を画面端まで突き飛ばすという強烈な特技を持つ。体当たりを受けた相手は後方へ一直線に弾かれ、障害物がなければ川や池をも飛び越して画面端まで飛んでいく。壁やモンスターなどに当たった場合はその場で止まる。さらに岩獣ガガンおよび岩獣ドガガーンの体当たりは壁を打ち壊すほどの破壊力を誇る。

岩獣ズドン族とは開けた場所での戦闘を心がけること。突き飛ばされてしまっても必然的に距離は開くので対処も容易だ。

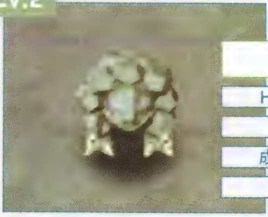
Lv.1

岩獣ズドン

HP：55　EXP：40　速度：1
力：5(7)　守備力：6
成長限界：10　HP上昇値：3
出現：上後、隠

岩獣ズドンに突き飛ばされると5ダメージを受け、何かにぶつかるまで一直線に飛んでいく。飛ばされた先が空中や川、池だった場合は同じフロアのどこかにランダムで再配置されるため、仲間を連れているときははぐれてしまう危険がある。きりたった崖の多いシュテン山道上級13F～14Fの白銀霊峰で出会ったときは特に気をつけたい。

Lv.2



岩獣ガガン

HP：70　EXP：85　速度：1
力：5(7)　守備力：6
成長限界：10　HP上昇値：3
出現：鬼、隠

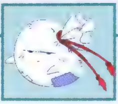
突き飛ばされると10ダメージを受け、3ターンのあいだマヒしてしまう。また壊せる壁に向けて突き飛ばされてしまった場合には2マス分の壁を壊して止まる。さらに壁を1マス壊すごとに5ダメージを受けるという、かなり迷惑なモンスター。突き飛ばしと壁破壊のダメージは守備力に関係なく固定なので、盾を鍛えてあっても油断はできない。

Lv.3

岩獣ドガガーン

HP：115　EXP：3100　速度：1
力：8(8)　守備力：9
成長限界：5　HP上昇値：3
出現：隠

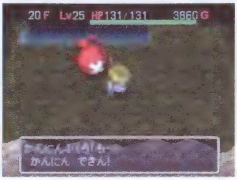
突き飛ばしのダメージが15になり、破壊する壁は5マス分になっている。3ターンのあいだマヒしてしまうところは岩獣ガガンと同じ。やっかいな特技だが、仲間にできれば1対1で戦う際の切り札にもなる。岩獣ズドン族の特技は失敗することがないので、近寄ってきた相手を突き飛ばし続けるだけで絶対に負けることはない。



かんにんぶくろ

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

かんにんぶくろ
HP：120　EXP：200　速度：1
力：4(6)　守備力：5
成長限界：30　HP上昇値：4
出現：鬼、隠



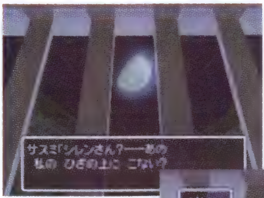
仲間のときに赤くなると壺へ戻らなくなるが、HPを回復させれば大丈夫。

かんにんぶくろは残りHPが最大値の半分になると黄色くなり、30以下になると赤くなって動かなくなる。これが10以下になると周囲の8マスを巻き込んで爆発したのち消滅する。爆発に巻き込まれるとシレンや仲間キャラクターは、現HPの4分の3の大ダメージを受け、敵または仲間のモンスターは消滅してしまう。この能力は自動的なもので、乗り移った状態で特技コマンドを使用しても自爆することはできない。

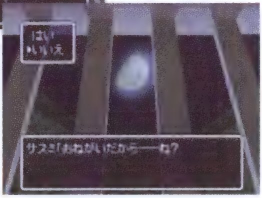
コラム3：「はい・いいえ」イベントの結末

ゲームを進めていくと何回か「はい・いいえ」イベントが発生する。ここでは素直に「はい」を選択したプレイヤーのために「いいえ」を選んだ場合の一部を紹介する。どちらを選択しても最終的な結果に変化はないが、変わったセリフが聞けることも……。

サスミの膝まくらイベント



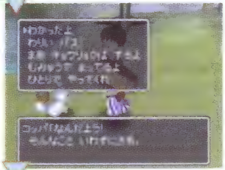
リクの家に泊まったその夜、サスミに膝の上にきてと誘われるシレン。



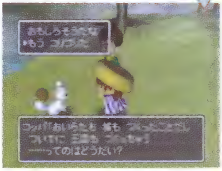
いくら断っても逃れることはできない。素直にサスミに甘えよう。

もののけ王国スタート時

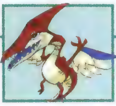
鬼ヶ島をクリア後、うどん屋から出るとムチゴロウにもののけ王国造りを頼まれる。



コッパが提案する選択肢を断ると選択肢が増えるようになる。さらに断り続けると……。



最後の選択はどちらの選択肢をセレクトしても、もののけ王国造りを手伝わねばならない。



ギャドン族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

ギャドン族の特徴

シレンの持ち物を吸い込み、杖の使用回数や壺の容量を少なくする嫌なモンスター。ギャドン族の特技はモンスターに対しては効果がなく、仲間にしてもメリットが少ないことも嫌らしさに拍車をかけている。なるべく距離が離れているうちに倒しておきたい。なおギャドン族はやや浮遊しているせいか、罠と氷地形の影響を受けない。

不意打ちの吸い込みが非常に恐い。とうしの腕輪を装備して警戒するぐらいしか対応策がないのもキビしい。

Lv.1

ギャドン

HP:40 EXP:90 速度:1
力:5(6) 守備力:6
成長限界:20 HP上昇値:1
出現:隠

シレンが持っている杖を吸い込み使用回数を1減らす。吸い込まれた杖はギャドンの真下に落ちるため、拾い直すまで使えなくなることにも注意する必要がある。唯一の救いはギャドンは杖しか吸い込めないということ。これは杖を壺に入れておくことで予防できるので、ころばぬ先の杖以外はできるかぎりほぞんの壺に入れて持ち歩くよう心がけたい。

Lv.2

ギャイラス

HP:65 EXP:230 速度:1
力:6(7) 守備力:8
成長限界:20 HP上昇値:1
出現:隠

ギャドンの杖を吸い込む能力にくわえて、壺を吸い込む能力も身に付けている。吸い込まれた壺は容量が1減ってしまう。ただし容量の表示が0の状態であるならば、吸い込まれても容量は変化しない。たとえばほぞんの壺に容量一杯までアイテムを入れておけば、もし吸い込まれたとしてもまったく被害を受けずに済むので安心していい。

Lv.3

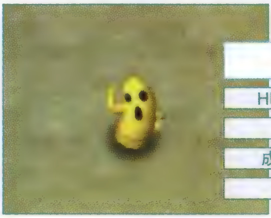
ギャンドラー

HP:86 EXP:500 速度:1
力:7(7) 守備力:8
成長限界:20 HP上昇値:1
出現:隠

杖、壺にくわえて剣と盾を吸い込む能力を持つ。壺は容量が必ず1減ると同時に、容量0で中身が入っていた場合、ランダムで中身もひとつ消えてしまう。これはモンスターの壺も例外ではなく、吸い込まれるとなかにいたモンスターは消滅してしまう。剣と盾は装備中でも吸い込まれるうえに、合成されていた印と穴がランダムでひとつ消滅する。

くねくねハニー

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	○	×	×	×	陸



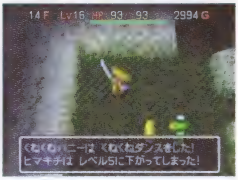
くねくねハニー

HP：50　EXP：300　速度：1

力：5（7）　守備力：7

成長限界：30　HP上昇値：1

出現：鬼、隠



シレンのレベルだけではなく、仲間のレベルも下げてくるとても嫌な相手。

シレンのレベルをダウンさせる嫌らしい特技を仕掛けてくるモンスター。隣接していなければレベルダウンされることはないので、近寄られる前に遠距離攻撃で倒してしまおう。仲間として使った場合は、壺から出したときにレベルダウンの特技を使ってくれるので、強敵相手の戦闘では頼もしい味方となる。もののけ王国に登録するモンスターを集めるのにもうってつけだ。神社の隠し穴探索の際には連れ歩くようにしたい。

コラム4：のりうつりの杖で楽をする

攻撃力の高いモンスターが予想外のレベルアップをした場面では、のりうつりの杖が大変役立つ。そのモンスターに乗り移ってしまえば、そのフロアでは無敵に近い。さらに、乗り移り状態で倒したモンスター分の経験値はシレンへ戻るときにちゃんと加算される。またシレンに戻った直後は乗り移っていたモンスターよりも先に動けるので、あと一撃で倒せるようにわざとダメージを受けておけば、後始末も完璧だ。

仲間のモンスターを操る

仲間にしたモンスターの特技を任意のタイミングで使いたいときも、のりうつりの杖が役に立つ。

強敵を利用してレベルアップ

①乗り移って大暴れ

遠距離攻撃を得意とするモンスターが狙いめ。さっそく暴れ回ろう。

②死ぬ直前までダメージを受ける

通路を塞いでいると、正面からきたモンスターが攻撃を始めるので……。

③シレンに戻ってトドメを刺す

シレンに戻って倒す。簡単かつ、かなりの経験値が得られて非常にお得。

ゲイズ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	○	×	×	×	×	陸

ゲイズ族の特徴

ゲイズ族はシレンを操る催眠術を使ってくる。これにかかるとシレンは操られてしまい、持っているアイテムを使ったり投げたり、あるいは装備しているアイテムを外してしまったりと、ロクなことにならない。ゲイズ族を仲間にすると催眠術でモンスターを混乱させることが可能。術にかかったモンスターはほかのモンスターを攻撃するようになる。

催眠術を使われると鍛えあげた剣、盾はもちろん、復活の草や聖域の巻物のように貴重なアイテムを失う可能性がある。

Lv.1

ゲイズ
HP：19　EXP：20　速度：1
力：3(6)　守備力：5
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：中前後、鬼、隠

HPが19と低く、鍛えられた武器を装備しているならそれほど警戒すべき相手ではないが、催眠術の効果はあなどれない。神社の隠し穴の最下層に行く途中で遭遇し、催眠術でもちかえりの巻物を使わされたあげく、ナタネ村にリターン。……という状況になってしまっては泣くに泣けない。矢などを使い、できるだけ接近される前に倒そう。

Lv.2

スーパーゲイズ
HP：50　EXP：200　速度：1
力：5(7)　守備力：7
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：隠

ゲイズの能力が全体的に上昇したモンスター。もちろん催眠術の特技を使ってくるので戦闘が長引きそうだと感じたなら、迷うことなく仲間のモンスターにまかせてしまおう。ゲイズ族は一ツ目殺しならば通常よりも強力なダメージを与えることができる。一ツ目殺しを入手したら、合成を行い印を付けておくといいだろう。

Lv.3

ハイパーゲイズ
HP：100　EXP：2000　速度：1
力：7(7)　守備力：8
成長限界：30　HP上昇値：1
出現：隠

ゲイズ族の特技である催眠術を使ってくるのはもちろんのこと、スーパーゲイズとくらべると攻撃力、防御力といった各能力が格段に上昇している。またHPも100とこれまた多く、危険極まりない相手といえる。強敵も仲間にすれば頼もしい存在の鉄則に従い、冒険にゲイズ族を連れていくなら、一番能力的に優れているハイパーゲイズにしよう。

ケロぼうず族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

ケロぼうず族の特徴

隣接した相手の頭上から雨を降らせてはさまざまな効果を及ぼす。武器を携帯しているシレンやアスカが雨に降られると、装備中の剣や盾が、サビるか、くさって弱くなる。またモンスターが雨に降られると、守備力が下がってしまったり、特技が封印されたりする。実際の被害よりも、出会ったときのプレッシャーが嫌な相手だ。

木製の剣や盾ならサビないが、くさってしまうため結局は弱くなってしまう。

Lv.1

ケロぼうず

HP：6　EXP：5　速度：1
力：2(5)　守備力：3
成長限界：10　HP上昇値：5
出現：初前、隠

ケロぼうずはこれといった特技を持っておらず、正面から戦っても大丈夫。なおケロぼうず族の特技を防ぐためには、皮の盾などのサビない剣や盾を装備するか、メッキの巻物などを合成して金の印を付け、サビないようにするしかない。1対1なら思いきって装備を外して戦う手もある。

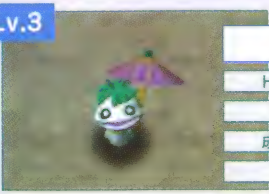
Lv.2

ケロケロぼうず

HP：20　EXP：30　速度：1
力：3(5)　守備力：5
成長限界：10　HP上昇値：5
出現：鬼、隠

ケロケロぼうずが降らせる雨は、装備している剣を弱くする。具体的にはプラスの数値が1ずつ下がっていき、放っておくと剣の攻撃力が0になるまで下げられてしまう。のりうつりの杖などを使い、モンスターに対して雨を降らせた場合は、相手の守備力を少しずつ下げていくことができる。

Lv.3



ジャノメぼうず

HP：65　EXP：70　速度：1
力：5(6)　守備力：6
成長限界：10　HP上昇値：5
出現：鬼、隠

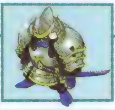
ジャノメぼうずの雨は、装備している剣または盾のプラスの数値を1ずつ下げていく。剣と盾のどちらに効果が及ぶかはランダムで決まる。相手がモンスターの場合、たった1回の雨で守備力を0に下げてしまう。仲間にして連れていけば、強敵を相手にした際に大いに役立ってくれるだろう。

Lv.4

ドシャブリぼうず

HP：85　EXP：1450　速度：1
力：6(8)　守備力：8
成長限界：50　HP上昇値：2
出現：隠

ドシャブリぼうずの雨は、何と剣や盾に合成されている印をひとつずつ消していく。印がすべてなくなると、今度はプラスの数値を1ずつ下げるようになる。印を消す能力はメッキの有無に関わらず発揮されるため、非常にたちが悪い。相手がモンスターの場合は特技を封印してしまう。

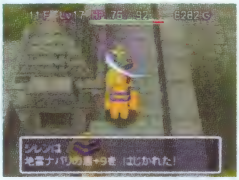


ケンゴウ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

ケンゴウ族の特徴

ひとたび刃を交えるとシレンやアスカが装備している剣や盾を弾き飛ばす。そればかりか何と呪いで外れないはずの装備も弾いてしまう。弾かれた装備品は後方へ一直線に10マス飛んで落下する。弾かれた装備品は矢などの飛び道具と同じで、途中にアスカ以外の仲間やモンスターがいた場合、命中するとダメージを与えて消滅してしまう。



弾かれるのも恐いが弾かれた
先にモンスターがいたり、空中
に弾かれ装備を失うのが一番
恐い。鍛えたものならなおさら

Lv.1

ケンゴウ
HP：42　EXP：55　速度：1
力：4(7)　守備力：6
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：中後、上後、鬼

シレンやアスカが装備している盾を狙って弾き飛ばす。ケンゴウ族と対峙したときは、弾かれても大丈夫なように、壁を背にして戦うことが重要になる。特に障害物が少なく谷やきりたった崖がある、シュテン山道中級、10F～12Fの大峡谷から幻影深山にかけて出現するケンゴウと戦うときは、位置取りに充分気をつけてほしい。

Lv.2

イアイ
HP：80　EXP：1450　速度：1
力：7(8)　守備力：8
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：―

ケンゴウがイアイにレベルアップすると、盾ばかりでなく、剣をも弾き飛ばすようになる。両方装備している場合にどちらを狙ってくるかはランダムで決まる。ケンゴウ族の特技をモンスターに対して使うと、そのダンジョンで拾える可能性のある剣や盾を弾き飛ばす。仲間にして連れていけば、装備品の強化に貢献してくれるはずだ。

Lv.3

シハン
HP：125　EXP：2250　速度：1
力：7(8)　守備力：9
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：―

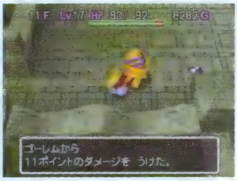
剣と盾にくわえて腕輪も弾き飛ばすようになっている。これらを複数装備している場合、どれを狙ってくるかはランダムで決まる。なおイアイとシハンは、倒した際まれにケンゴウの刀を落とすことがある。アイテム合成の材料として、またナタネ村倉庫にある装備品かけのコレクションを充実させるために集めてみるのもいいだろう。

ゴーレム族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	○	×	×	×	×	陸

ゴーレム族の特徴

ゴーレム族は特技を持たないかわりに力と守備力が高い。特技を持つモンスターにくらべれば倒しやすいが、装備している盾が弱いうちは正面きって戦うのはむずかしい。だが逆に、盾の守備力さえ高ければ問題ない相手ともいえる。HPはあまり高くないので、守備力に関係なくダメージを与えられる火炎草などのアイテムを使うのも有効。



盾の強さの目安はプラス30。それ以上の守備力があれば、まともに戦っても深刻なダメージを受けることはない。

Lv.1

ゴーレム

HP:43　EXP:40　速度:1
力:5(7)　守備力:6
成長限界:10　HP上昇値:3
出現:上後、隠

シュテン山道上級10F～11Fで初めて出現するゴーレム族の一番手。1対1ならば殴り合うのもいいが、無傷で倒すにこしたことはない。それはシレンのHPが減っていると連戦になったときにキビしい戦いを強いられるからだ。とうしの腕輪がなく、周囲を確認できない場合は、矢などの遠距離攻撃で弱らせてから直接攻撃したほうが無難。

Lv.2

ストーンゴーレム

HP:70　EXP:550　速度:1
力:6(7)　守備力:7
成長限界:10　HP上昇値:3
出現:隠

ゴーレムよりも力と守備力が1ずつ高くなり、HPも増えている。数値にすればたったの1でも、実際にストーンゴーレムから受けるダメージ、シレンの攻撃で与えられるダメージはゴーレムとくらべてかなりの差がある。特に剣や盾の強化がむずかしい神社の隠し穴では、仲間モンスターの力を借りて確実に倒したほうがいい。

Lv.3

マグマゴーレム

HP:95　EXP:1250　速度:1
力:6(8)　守備力:8
成長限界:10　HP上昇値:3
出現:隠

さらにHPと守備力が高くなり、一ツ目殺しがないと苦戦はまぬがれない。だが捕まえて仲間にすることができれば、高い守備力が逆に頼りになる。攻撃射程が1で特技を持たないゴーレム族は比較的安全に捕まえられるので、モンスターの壺が手に入るようになったら、さっそくマグマゴーレムを捕まえて冒険に連れていきたい。

しおいやん族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	○	×	×	×	陸

しおいやん族の特徴

しおいやん族の特技は、隣接した相手を舌でなめて力を下げるという非常に嫌らしいもの。それだけでも充分困りものなのに、しおやだんとしおかんべんは、一撃で倒さないと分裂して増えることもある。有効な武器であるドレインバスターが手に入らないダンジョンでは特に気をつけるべき相手と言える。

しおいやん族に毒消し草を投げて当てると守備力に関係なく50ダメージ与えられる。

Lv.1

しおいやん

HP：11　EXP：5　速度：1
力：2(6)　守備力：3
成長限界：40　HP上昇値：1
出現：初前、上前、隠

しおいやんになめられるとシレンの力が1下がる。下がった力を毒消し草で回復するときは、しおいやんが出現しないフロアまで進んでから飲むのが賢明だ。モンスターがなめられた場合、力は下がるものの、その割合は毒草に比べると微々たるもの。回数が重ならないと効果は低い。

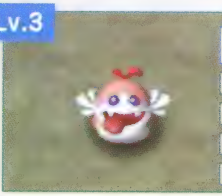
Lv.2

まじしおいやん

HP：40　EXP：35　速度：1
力：3(6)　守備力：6
成長限界：40　HP上昇値：1
出現：鬼、隠

まじしおいやんの特技はシレンの力の最大値を1下げる。下がった最大値は毒消し草でも回復できないので、フロア数の多い長丁場のダンジョンでは非常にやっかいな相手である。モンスターがなめられた場合の力の減少値は毒草の半分程度で、仲間として使うにはまだ頼りない。

Lv.3



しおやだん

HP：70　EXP：690　速度：1
力：6(7)　守備力：7
成長限界：40　HP上昇値：1
出現：隠

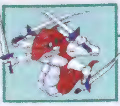
しおやだんになると、シレンの力の最大値を2も下げる。さらに仲間の場合を除き、ダメージを受けると一定の確率で分裂する。分裂を防ぐためには、一撃で倒すか、特技を封印するしかない。モンスターがなめられた場合の力の減少値も大きいので、仲間として連れ歩けば頼れる存在となる。

Lv.4

しおかんべん

HP：65　EXP：750　速度：1
力：6(7)　守備力：7
成長限界：40　HP上昇値：2
出現：隠

シレンの力の最大値を3も下げるうえに分裂能力まである。しおやだん、しおかんべんはシレンの与えたダメージでなくとも分裂するので、転ばしの土偶などの無差別にダメージを与える仕掛けには注意が必要。モンスターがなめられた場合の力の減少値は毒草と同じになっている。

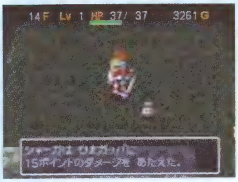


シャーガ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	○	×	×	陸

シャーガ族の特徴

シャーガ族の行動速度は1から変わることはないが、種族レベルが上がるごとに攻撃回数が増えていくのが特徴。特技を持たず、接近されなければ攻撃を受けることはないので、可能なかぎり遠距離攻撃で倒してしまいたい。仲間として使った場合でも特技を持たないので、特に理由がなければ連れていく必要はないだろう。



シャーガ族に乗り移ると通常の攻撃回数よりも2回多く攻撃できる。仲間のシャーガ族に乗り移った場合も同様。

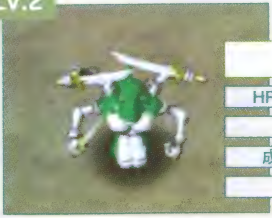
Lv.1

シャーガ

HP：37　EXP：35　速度：1
力：4(7)　守備力：6
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：初後、鬼、隠

シャーガはシレンの残りHPにさえ注意して戦えば特に問題ない。神社の隠し穴では11F～14Fのフロアに出現する。ここで注意したいのはタベラレルーもともに出現するということ。またシレンのレベルが充分でない浅い階層でナシャーガとラシャーガに遭遇する可能性があるのだ。そうなったら別のフロアに逃げるか、アイテムを駆使して戦おう。

Lv.2



ナシャーガ

HP：85　EXP：1150　速度：1
力：6(7)　守備力：8
成長限界：10　HP上昇値：1
出現：隠

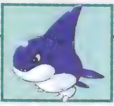
シャーガにくらべると全体的に能力は格段にアップしている。それにくわえて攻撃回数も2回に増えており、強敵と呼ぶのにさしつかえないモンスター。神社の隠し穴35F～43Fのフロアに出現し、倒したときに得られる経験値は1150と同フロアに出現するモンスターのなかでは多い。遭遇したらできるだけ倒すようにして、経験値を稼ぎレベルアップしたい。

Lv.3

ラシャーガ

HP：100　EXP：1500　速度：1
力：7(7)　守備力：8
成長限界：5　HP上昇値：1
出現：隠

シャーガ族最上級のモンスターで、1ターンにつき3回攻撃をくり出してくる。特殊能力がないため弟切草の印が付いた鍛えられた盾を持っていればさほど脅威を感じることはないが、攻撃回数が多いということは腕輪を壊される可能性が高くなるということである。貴重な腕輪を装備しているときには、接近される前に倒すよう心がけよう。



シャチーン族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	水陸

シャチーン族の特徴

シャチーン族は水中に入ることのできる水陸移動タイプのモンスターだ。水中にいる場合1ターンごとにHPを回復する能力を持ち、隣のマスにシレンが来ると水中からジャンプし、体当たり攻撃を仕掛けてくる。仲間とした場合にはこれといって使える能力があるわけではないので、捕まえたらすぐにでももののけ王国に登録してしまおう。

周囲が水地形に囲まれた通路を通過しているときに、水中から攻撃するシャチーン族の体当たりは危険だ。陸上で倒そう。

Lv.1

シャチーン		
HP：50	EXP：250	速度：1
力：5(6)	守備力：7	
成長限界：15	HP上昇値：1	
出現：隠		

水中にいると1ターンごとにHPが2ずつ回復し、体当たりでシレンを攻撃してくる。シャチーン族のなかでは一番弱いモンスターではあるが、体当たり攻撃を考えると水地形のあるフロアでは注意したい難敵だ。またシャチーン族はHPが減少すると逃げ始め、水中でHPを回復しようとするので、できるかぎり陸上で倒すようにしたい。

Lv.2

シャチーダ		
HP：80	EXP：900	速度：1
力：6(7)	守備力：8	
成長限界：15	HP上昇値：1	
出現：隠		

シャチーンとくらべると水中でのHPの回復量は1ターンにつき3に増加しており、全体的に能力がアップしている。シャチーン族は水のないフロアではHPを回復することができず、シレンからひたすら逃げようとする。行動速度はそれほどでもないので、取り逃がしてしまった場合は追いつめて倒すようにしよう。

Lv.3

シャチオーン		
HP：90	EXP：2000	速度：1
力：7(7)	守備力：8	
成長限界：15	HP上昇値：1	
出現：隠		

シャチーダの能力がさらに上昇、強化されたのがシャチオーンだ。水中でのHPの回復量は1ターンごとに4。また防御力が高いのはもちろん、HPは90もあるので強力な武器がないと水中に逃げられてしまうだろう。水中に逃げたシャチオーンにトドメを刺せるようオトトスピアなどの水中攻撃可能な武器を装備しておきたい。

シューベル族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

シューベル族の特徴

ほかのモンスターを呼び出すベルを持っている、シレンにとっては大変ありがたくないモンスター。だがシレンに隣接していないと絶対にベルを振らないので、遠距離攻撃の手段があれば安全に倒すことが可能。ベルによって呼び出されるモンスターは基本的にそのフロアに出現する可能性のあるモンスターからランダムで選ばれる。

ギャドン族やケロぼうず族などを呼び出されたらたまらない。シューベル族と出くわしたらいの一番で倒すべきだ。

Lv.1

シューベル
HP：45　EXP：100　速度：1
力：4(5)　守備力：6
成長限界：10　HP上昇値：2
出現：隠

シューベルは、そのフロアに出現する可能性があるモンスター、～族のレベル1のモンスター1体を呼び出す特技を持つ。たとえばそのフロアにおおチンタラが出現するのならば、シューベルが呼び出すのはレベル1のチンタラとなる。それゆえ強敵を呼び出されることはないが、うっとうしいのにかわりはない。

Lv.2

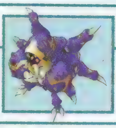
メンベルス
HP：60　EXP：1600　速度：1
力：6(7)　守備力：8
成長限界：10　HP上昇値：2
出現：隠

メンベルスは、そのフロアに出現する可能性があるモンスター、～族の、レベル2のモンスター1体を呼び出す特技を持つ。ドラゴン族などはレベル2のモンスターでも充分強いので、見かけたらまっさきに倒しておきたい。なおシューベルとメンベルスを仲間にして呼び出した場合、特技を使ってもなぜか何も起こらない。

Lv.3

ベルトーベン
HP：80　EXP：1900　速度：1
力：6(7)　守備力：7
成長限界：10　HP上昇値：2
出現：隠

ベルトーベンは、そのフロアに出現する可能性があるモンスター、～族の、レベル3のモンスター2～3体を呼び出す特技を持つ。仲間にした場合は、シレンが連れているモンスターを持ち物リストの上から順に3体ずつ呼び出してくれる。モンスターを何体も同時に連れていきたいと考えるなら、ベルトーベンをくわえておくといいだろう。



女王グモ

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

女王グモ

HP：170　EXP：200　速度：1

力：5(10)　守備力：7

成長限界：120　HP上昇値：5

出現：上後、隠

仲間としては最強クラス。いずれ鬼親分とも互角に戦えるようになる。

驚異の成長率と出産率を誇るヨロイグモの女王。シレンに隣接していると同じフロア内のどこかにタマゴを産み飛ばすことがあり、タマゴからはヨロイグモが出現する。出現数は一度につき3体で、敵の場合は最大で27体まで呼び出せる。仲間にした場合は、仲間扱いのヨロイグモを3体ずつ、最大で5体まで呼び出す。なおシュテン山道上級の女王グモ(P77参照)は捕まえることができず、行動パターンも異なる。

コラム5：表示限界にともなう珍現象

消えるンドゥバ

ひとつのフロアで同時に出現できるモンスターは28体まで。ではモンスターがすでに28体いる状態で、ンドゥバが化けているアイテムに近づくとどうなるのだろうか？　ンドゥバは姿を現そうとするが、何と不思議な力にかき消されてしまうのだった。これは変身中のンドゥバはアイテム扱いで、シレンが触るとモンスター扱いとなるために起こる現象だ。

とうしの腕輪を使ってンドゥバが化けているアイテムを見破っておけば、このような現象を楽しめる。

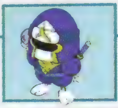
同じくすでにモンスターが28体いる状況で、連れてきているモンスターを出そうとしても無理である。

使えなくなるアイテム

モンスターの出現数に限界があるのと同じく、アイテムも同じフロアに161個までしか表示されない。この数には、シレンが持っているアイテムと、見えているまたは隠されている罠、階段も含まれる。そしてすでにアイテムが161個あるフロアでは、2本以上まとまっている矢や大砲の弾を撃つことができず、また敵を倒してもアイテムを落とさなくなってしまう。

意図的に矢を撃ちまくらないかぎりこんな状態にはならないが、そういうこともあるのだと覚えておこう。

ボウヤー族などの飛び道具を撃つモンスターは直接攻撃しかできなくなってしまう。これは使えるかも……？



スイテキマル族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

スイテキマル族の特徴

スイテキマル族のモンスターは、倒されたときに高確率でその場に罠を設置する。その関係か基本的にアイテムを落とすということがないため、敵に回した場合、非常に倒しがいのないモンスターと言える。通路に罠を設置されると厄介なことこのうえないので、倒すときはできるだけ広い場所で倒すようにしよう。

罠を設置されたくないときは、アイテムの上におびき寄せて倒すようにしよう。

Lv.1

スイテキマル

HP：12　EXP：9　速度：1
力：3(6)　守備力：4
成長限界：20　HP上昇値：2
出現：初前、中前、上前、鬼、隠

倒されるとすいてきポットンのワナを設置する。シレンがすいてきポットンで受けるダメージは5と小さいが、このダメージで腕輪が壊れることもあるので注意したい。仲間にした場合、倒されたときに設置される罠に敵が引っかかるわけではないので、使い勝手はイマイチ。

Lv.2

ジライヤ

HP：30　EXP：35　速度：1
力：4(7)　守備力：5
成長限界：20　HP上昇値：2
出現：初後、鬼、隠

倒されると地雷を設置する。シレンが地雷を踏むと現HPの半分のダメージを受けるが、爆風で周囲にいる敵を一撃で倒せるという利点もある。また、特定の地形を破壊することも可能だ。仲間にしたときも、ともに戦ってもらうよりもわざと倒されて地雷を利用する戦法が有効。

Lv.3

ショウカンマル

HP：32　EXP：46　速度：1
力：4(7)　守備力：5
成長限界：20　HP上昇値：2
出現：中後、鬼、隠

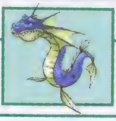
倒されると召喚スイッチを設置する。召喚スイッチは一度罠を起動させると消滅するので、罠を設置されたら大砲の弾や矢で離れた場所から罠を起動させて、敵に囲まれないよう安全に罠を消そう。ショウカンマルが設置する罠の性質上、仲間としてはあまり役に立たない。

Lv.4

ダイジライヤ

HP：69　EXP：300　速度：1
力：5(7)　守備力：7
成長限界：20　HP上昇値：2
出現：隠

倒されると大型地雷を設置する。大型地雷はシレンが踏んだときに現HPの4分の3のダメージを受けるが、それ以外の特性は地雷と同様。つまり、ジライヤと同じような使いかたが可能だ。攻撃力や守備力はショウカンマルと比較して、かなり高くなっているので、敵として出現した場合は注意しよう。

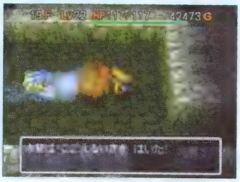


水龍族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	○	×	×	水

水龍族の特徴

移動タイプが水のため、大部屋の巻物や水がれの巻物などで陸に打ちあげられると移動が不可能になってしまう。同じく移動タイプが水のテッポーウオー族とは異なり攻撃は可能だが、陸上にいるときは、水龍族が特技として持っている、射程無限のこごえるいきを、なぜか隣接している相手にしか使わなくなるという習性がある。



水龍族の特技であるこごえるいきは、火ばしらの杖や炎上の巻物などで作られた炎をうち消す効果がある。

Lv.1

水龍

HP：55　EXP：100　速度：1
力：5(6)　守備力：6
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：鬼、隠

守備力に関係なく15のダメージを与え、さらに相手を1ターン行動不能にするこごえるいきがかなり強力。モンスターの壺で仲間にしたり、のりうつりの杖で乗り移ってこごえるいきを連発すれば、強敵でも楽に倒すことができる。それとは逆に敵に回した場合は、こごえるいきを使われないよう、軸をずらしながら接近すること。

Lv.2

海龍

HP：75　EXP：1000　速度：1
力：6(7)　守備力：8
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：隠

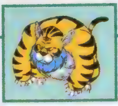
水龍よりも攻撃力、防御力ともに高くなっており、こごえるいきのダメージも20と上がっている。得られる経験値は水龍よりも格段に高くなっているが、実力も相応に高い。戦闘時における基本的な対処法は水龍に対するのと同じだが、シレンの装備及び所持アイテムが充分でないなら、倒さずに逃げてしまうの選択肢のひとつ。

Lv.3

水神龍

HP：100　EXP：2500　速度：1
力：6(8)　守備力：8
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：隠

こごえるいきのダメージが25にアップ。さらに、HP上昇値は1のままだが、ほかの水龍族よりも成長限界が高いのが幸いして、最終的にはHPが150と高くなるので、仲間として連れていくと非常に頼りになるモンスターだ。陸だと移動できないのが難点だが、狭い場所での護衛役と割りきってしまえばほとんど問題はないだろう。



タイガーウッホ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

タイガーウッホ族の特徴

タイガーウッホ族の特技は自身と隣接している者をわけへだてなく捕らえては投げつけるというもの。シレンとモンスターがぶつかると両者ともに5ダメージを受け、罠に投げられた場合はその罠が作動する。投げられる最大距離は、タイガーウッホが、同部屋内に5マス、ウホホが10マスで、ウホーンが部屋に関係なく20マス。

タイガーウッホ族は倒すとアイテムを落とす確率が非常に高い。装備、HPともに余裕があるなら倒しておきたいところだ。

Lv.1

タイガーウッホ

HP：33　EXP：35　速度：1

力：4(6)　守備力：5

成長限界：15　HP上昇値：3

出現：初後、中後、上前・後、隠

シレンやモンスターを捕えて、自分から5マス以内にいるほかのモンスター、シレン、罠へ投げつける。タイガーウッホ族共通の特徴としては投げたモンスターがシレンに当たったとき、モンスターはシレンと隣接した場所に着地するが、そこに罠があった場合は起動してしまう。シレンがモンスターに向かって投げられた場合も同様だ。

Lv.2

タイガーウホホ

HP：40　EXP：65　速度：1

力：5(6)　守備力：7

成長限界：15　HP上昇値：3

出現：鬼、隠

シレンやモンスターを、自分から10マス以内にいるほかのモンスターや罠に投げつける。タイガーウッホと違って未発見の罠に投げることも可能だ。投げつけられたあげく地雷や召喚スイッチなどが起動したらたまったものではない。タイガーウホホ出現フロアでは目薬草を使ったり、剣を振るなどして罠を確認し、安全な通路で戦うようにしたい。

Lv.3

タイガーウホーン

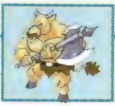
HP：72　EXP：2400　速度：1

力：7(7)　守備力：8

成長限界：15　HP上昇値：3

出現：隠

シレンやモンスターを、自分から20マス以内にいるほかのモンスター、罠に投げつける。このとき、罠が未発見でも問題ない。通路や壁を隔てた場所へも投げられることから、モンスターハウス内へ放り込まれないようフロアでは出会い頭に注意すべき。なお、シレンが乗り移ったタイガーウホーンは、自分と同じ部屋にいる対象にしか投げつけることができない。



タウロス族

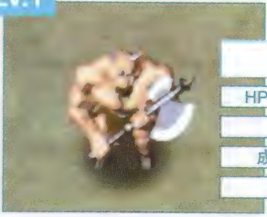
ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

タウロス族

全体的にHP、攻撃力、守備力が高く、これといった弱点も見当たらないまさに正統派の強敵。タウロス族との接近戦ではランダムで痛恨の一撃という攻撃を受けることがある。これは通常より30パーセントほど威力が高い攻撃で、シレンの盾が弱い場合、無策で接近戦を挑むのは危険というより無謀。装備を充実させ戦闘に望もう。

もし接近戦を挑むなら、杖や遠距離攻撃で弱らせてから。ダメージを受けたら早めに回復することも忘れずに。

Lv.1



タウロス

HP：130　EXP：2500　速度：1
力：7(8)　守備力：8
成長限界：10　HP上昇値：1
出現：なし

タウロスは小さな谷から神社の隠し穴までのダンジョンで自然に出現することはない。しかし、神社の隠し穴で、ミノタウロスかメガタウロスのレベルを下げることでのみ出現させられる。とはいうものの倒してもアイテムを落とすわけでなく、あくまでももののけ王国のコレションにくわえたい場合のみ出現させるといった程度。

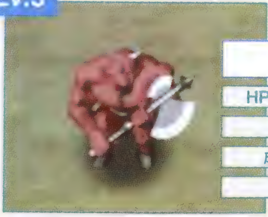
Lv.2

ミノタウロス

HP：150　EXP：3000　速度：1
力：7(8)　守備力：9
成長限界：5　HP上昇値：0
出現：隠

シレンのレベルが50を越え、剣と盾を相当鍛えてあってもあなどれない強敵だが、神社の隠し穴の78F～85Fにしか出現しないことから、出会う機会は少ない。ミノタウロスとメガタウロスを倒すとミノタウロスの斧を落とすことがある。これを装備すると会心の一撃が比較的出やすくなるので、合成用にぜひ手に入れておきたい。

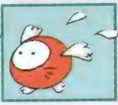
Lv.3



メガタウロス

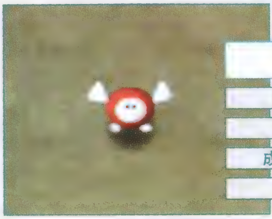
HP：165　EXP：5000　速度：1
力：8(8)　守備力：9
成長限界：5　HP上昇値：0
出現：隠

神社の隠し穴86F～99Fでしか出現しない、最強クラスのモンスター。ヘタに戦うより鈍足やふきとばしの杖、あるいは高とび草などを使って逃げたほうが無難。戦わざるを得ない状況に陥ったなら、必ず弱体化させるか聖域の巻物などを駆使して倒そう。また、倒されたくない仲間モンスターは接近される前に呼び戻しておくように。



タベラレルー

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸



タベラレルー

HP：6　EXP：1　速度：0

力：1(6)　守備力：1(1)

成長限界：50　HP上昇値：1

出現：隠

モンスターの壺で捕まえておけば、壺ごと投げることで緊急回避にもなる。

これといった特技を持たず、力、守備力ともに低く、非常に弱いモンスター。シレンやほかのモンスターから逃げるように移動する。シレンを攻撃してくることもあるが、戦って負けるような相手ではないので戦闘時に警戒する必要はない。むしろ注意すべきはほかのモンスターがシレンよりもタベラレルーを優先して攻撃すること。ゆえにタベラレルーを見つけたら敵にレベルアップされないためにも必ず倒しておくことだ。

コラム6：モンスターなんでもベスト3

総合力ナンバーワンは女王グモ

「成長限界ベスト3」では、仲間にしたモンスターの成長限界値が高い順にならべた。トップは女王グモで成長限界120を誇り、1レベルごとのHP上昇値は5と育てれば最強の仲間モンスターに成長する。また、同点3位のワラドール族のHP上昇値は2でゴスンドールを限界まで育てると最大HPが200にもなる。

「力の最大値ベスト3」は、毒草を当てて力の数値が下がった回数で集計した。モンスターは仲間にして成長限界まで育てた数値で集計してある。

「守備力9の強者」は、仲間にしたケロケロぼうずの特技で守備力が減少した回数を集計したもので、最高の守備力9を記録したモンスターたちを集めた。

「出現フロア数ベスト3」では山道、鬼ヶ島、神社の隠し穴に出現するフロア数で順位を定めた。2位のキングオトシゴンは水地形がないと出現しないため、遭遇する可能性はデータほどではない。なお、にぎりへんげの出現フロア数は37でベスト3に入賞することはできなかったが、遭遇する可能性が高くその特技に悩まされることだろう。

レベル上限ベスト3

女王グモ	120
Mr.ブーン族	100
以下多数	50

力最大値ベスト3

女王グモ	10
店主族	9
以下多数	8

守備力9の強者

ガマゴン、岩獣ドガガーン、ギガヘッド、シハン、しびれサソリ、ダイレップウ、パオパエーン、ミノタウロス、メガタウロス、おしうり

出現フロア数ベスト3

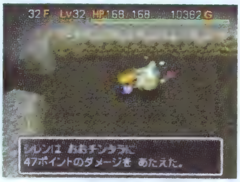
タイガーウホーン	45
女王グモ	41
キングオトシゴン	40

チンタラ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

チンタラ族の特徴

攻撃力が低く、特技も持っていないため、ダンジョンで出会ったとしても警戒するような相手ではない。チンタラ族のモンスターは接近してから殴るという単純な攻撃しかできないので、シレンの攻撃をサポートしてくれる巻物や杖などのアイテムは別の強敵が現れるまで温存して、剣による攻撃だけで倒すように心がけたい。



チンタラ族のモンスターは体の大きさよりもしっぽの色でレベルを判断すればまちがえることが少なくなる。

Lv.1

チンタラ

HP：6　EXP：3　速度：1
力：1(6)　守備力：2(2)
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：初前、中前、上前、鬼、隠

チンタラ族のなかでも弱いチンタラは、全モンスターを通して見ても能力的にかなり弱い部類に入る。とはいえチンタラが出現する、シュテン山道初級を始めとする浅いフロアではシレンのレベルもまだ低いことが多く、複数のチンタラと同時に戦うのは避けたほうがいい。なるべく通路におびきよせて1体ずつ確実に倒すようにしよう。

Lv.2

ちゅうチンタラ

HP：15　EXP：12　速度：1
力：3(7)　守備力：4(4)
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：隠

チンタラが能力的に少し強くなった程度で、剣と盾を装備していればまず負けるということはない。ただし神社の隠し穴ではタベラレルーを倒してチンタラがレベルアップすることも多く、シレンのレベルや装備が不充分な状態で戦わねばならない状況も出てくる。こうした場合はモンスターの壺を投げて壺に閉じ込めてしまおう。

Lv.3

おおチンタラ

HP：60　EXP：500　速度：1
力：6(7)　守備力：7(7)
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：隠

あまり警戒する必要のないチンタラ族のモンスターも、レベル3のおおチンタラともなるとかなりの攻撃力と守備力を持っている。おおチンタラが出現するような深いフロアへ行くころには、シレンのレベルもそこそこ上がり、装備も充実して楽に戦えるはずだが、倒される危険を感じたらアイテムを惜しまずに使ったほうがいい。

テッポーウオー族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	○	×	×	水

テッポーウオー族の特徴

テッポーウオー族は水中を移動し、シレンへの攻撃も水中から行う。したがって、シレンもオトトスピアなど水中への攻撃が可能な武器を装備していないと、攻撃することができない。逆に水がれや大部屋の巻物を使って陸に上げてしまえば、その場から動くことも、敵を攻撃することもできなくなってしまう。

テッポーウオー族は水中でしか活動することができないが、モンスターの系統としてはドラゴン系に属している。

Lv.1

テッポーウオー

HP：15　EXP：30　速度：1
力：2(5)　守備力：4
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：鬼、隠

隣接すると水中から水を吐いて攻撃してくる。このときダメージを受けるだけでなく、同時にシレンが持っているすべての巻物を水に濡らして読めなくしてしまう。防御策として、巻物は壺のなかに入れておけば濡らされることはない。また、濡らされてしまったアイテムも階段か落とし穴を使ってフロアを変えれば元に戻る。

Lv.2

テッポウ竜

HP：29　EXP：34　速度：1
力：4(5)　守備力：5
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：鬼、隠

隣接すると水中から攻撃してくるのはテッポーウオーと同じだが、同時にシレンが持っているすべてのおにぎりをデロデロにしてしまう。ただし、おにぎりは壺に入れておけばくさらされることはない。これはテッポーウオー族共通だが、オトトスピアがない場合は、いかずちの巻物やデブータの石を使うことでもダメージを与えられる。

Lv.3

キングオトシゴン

HP：75　EXP：1800　速度：1
力：4(5)　守備力：7
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：隠

隣接すると水中から攻撃してきて、同時にシレンが装備している剣と盾の強さを-1にする。これは材質には関係なく、金の印がないものは弱体化させられてしまう。キングオトシゴンに近づかないようにし、水中を攻撃できるヒマキチや仲間モンスターに倒させるか、水がれや大部屋の巻物を使って抵抗できないようにしてから倒そう。

デブータ族

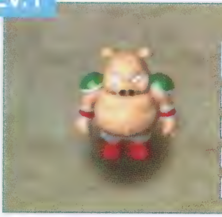
ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

デブータ族の特徴

シレンやその仲間、またはモンスターを標的にして、石を投げて攻撃してくる。レベルアップするにしたがって石が届く範囲が増えていき、デブートンは最大10マス離れた標的に石を投げられる。このとき、石によるダメージは、守備力が高いほど少なくなる。デブータ族が倒れると、飛び道具であるデブータの石を落とす確率が高い。

パワーハウスなどから飛んでくるデブートンの攻撃は、神社の隠し穴では避ける手段がない。事故と思ってあきらめよう。

Lv.1



デブータ

HP：70　EXP：80　速度：1
力：4(6)　守備力：6
成長限界：20　HP上昇値：1
出現：鬼、隠

2マス以内にいる標的に石を投げて攻撃する。デブータと対象物のあいだに壁や障害物があっても石は地形を無視して飛んでいく。こちらがデブータを確認できなくても、通路の先にある部屋や曲がり角などから石を投げてくるので、シレンが通路にいても油断ができない。石は封印の杖で封じられるが、力が強く接近しての攻撃も強力。

Lv.2

デブーチョ

HP：105　EXP：1800　速度：1
力：6(8)　守備力：8
成長限界：20　HP上昇値：1
出現：隠

5マス以内にいる標的に石を投げて攻撃する。一度標的として狙われると、シレンが攻撃範囲から外れるまで石を投げ続けてくる。川の対岸などにいる場合は攻撃範囲外に逃げて、接近を許した場合は逃げるよりも倒したほうが被害は少ない。標的とデブーチョのあいだに壁などの障害物があっても、石は影響を受けない。

Lv.3

デブートン

HP：120　EXP：2150　速度：1
力：7(8)　守備力：8
成長限界：20　HP上昇値：1
出現：隠

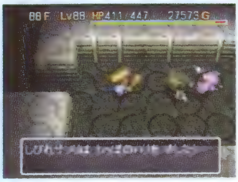
10マス以内にいる標的に石を投げて攻撃し、しかもその石は障害物に影響を受けずに飛んでくる。これに対抗するには、石が飛んできた方向を頼りに進み、デブートンを探し出して倒すしかない。複雑な地形だった場合は、大部屋の巻物やトンネルの杖を使ってでも優先して倒したい。階段が近いなら、逃げてしまうのがベストだ。

毒サソリ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	○	×	×	×	陸

毒サソリ族の特徴

相手にしっぽを突き刺して、さまざまな状態異常を引き起こす嫌らしいモンスター。おまけに攻撃力、守備力ともに高いため、特技をさしひいても充分な装備がないと苦戦を強いられることになるだろう。毒サソリ族はドレイン系に分類されているので、ドレインバスターを用意しておくと、戦闘を楽に進められる。



しびれサソリの特技は敵のときは強いのに、仲間にすると能力が落ちてしまう。何か、損をしたような気分。

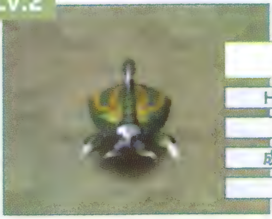
Lv.1

毒サソリ

HP：28　EXP：30　速度：1
力：4(6)　守備力：6
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：中後、鬼、隠

シレンの力を１下げる特技を使う。モンスターに対して特技を使った場合、モンスターの攻撃力を下げる。下がった力は毒消し草やちからの草を飲まないと回復しないため、運が悪いとダンジョンにいるあいだ中、攻撃力が下がった状態で戦うハメになる。そうならないためにも毒サソリと戦うときはうろこの盾か、毒消し草を用意しておこう。

Lv.2

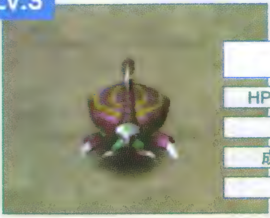


鬼サソリ

HP：65　EXP：95　速度：1
力：5(7)　守備力：6
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：鬼、隠

鬼サソリの特技は相手の行動速度を１ランク落とすというもの。その効果は相手がシレンだと10ターン、モンスターだと永久に続く。敵に回すとやっかいな相手だが、仲間としては優秀で、敵を鈍足状態にすれば攻撃するのも逃げるのも簡単。ただし、相手の行動速度が２以上だと、特技１回では鈍足状態にならないので注意すること。

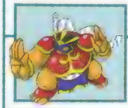
Lv.3



しびれサソリ

HP：125　EXP：4900　速度：1
力：8(8)　守備力：9
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：隠

毒サソリ族最上位に位置するしびれサソリは、相手をマヒ状態にさせる特技を使う。シレンが特技を受けた場合は３ターンのあいだ行動不能になってしまうが、モンスターが相手だと１ターンしか行動不能にならない。しかし、攻撃力および守備力が高いため、仲間としては充分に強力。シレンの護衛役として連れていく価値はある。



ドスコーイ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

ドスコーイ族の特徴

ドスコーイ族は共通の特技として、進行方向に土偶があると、その土偶を押すことができる。進行方向に壁がある場合、押された土偶は進行方向に対して右側に移動し、右にも壁がある場合は左に移動する。さらに、ドスコーイ族は土偶おし以外にもレベルによって異なる特技を持っている。それぞれの能力をしっかりと把握しておこう。

ドスコーイ族の能力は、のりうつりの杖と組み合わせるとより効果が大きい。上手に利用していこう。

Lv.1

ドスコーイ

HP：72　EXP：120　速度：1
力：5(6)　守備力：7
成長限界：10　HP上昇値：1
出現：隠

ドスコーイは土偶を押して移動させる能力以外に、部屋のなかにあるアイテムをランダムに1マス移動させるアイテムずらしという特技を持っている。この能力は水に囲まれて取りに行けないアイテムがある場合、非常に役に立つ。ちなみに、店に並んでいる商品はこの能力では動かないので、泥棒の手段としては使えない。

Lv.2

ハッキョーイ

HP：80　EXP：1900　速度：1
力：7(8)　守備力：8
成長限界：10　HP上昇値：1
出現：隠

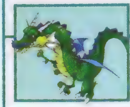
土偶おしとシコふみの能力を持つ。シコふみは部屋のなかにいるモンスター及びキャラクターをランダムに1マス移動させる特技。さらに、この特技で罠の上に移動させられると罠が発動する。罠にかかるのは敵も同じなので、モンスターハウスのように罠も敵も多い部屋で、わざとシコふみをしてもらうというやりかたもある。

Lv.3

ゴッツアーン

HP：6　EXP：3000　速度：1
力：7(8)　守備力：8
成長限界：10　HP上昇値：1
出現：隠

ドスコーイとハッキョーイの能力にくわえて階段ずらしの特技を持つ。これはシコをふんだときにアイテムやキャラクターだけでなく階段も移動させる特技で、階段を土偶のように押すこともできる。この能力は泥棒を狙うときに利用でき、のりうつりの杖で階段を動かしてから場所がえの杖を使えば、まず失敗することはない。

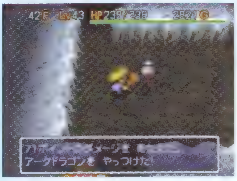


ドラゴン族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	○	×	×	陸

ドラゴン族の特徴

ドラゴン族の特技は口から吐き出す炎による攻撃。炎の動きや性質はレベルによって異なるが、基本的に炎には射程が存在せず、何らかの理由で止められないかぎり標的に向かいどこまでも届く。シレンが炎から身を守る手段は火の印を付けた盾を装備すること。印の数が多いものほど攻撃を受けたときのダメージが少なくなる。



ドラゴン族はアイテムを落とす確率が非常に高い。アークドラゴンにいたっては、70パーセント前後の確率。

Lv.1

ドラゴン

HP：80　EXP：350　速度：1
力：5(8)　守備力：7
成長限界：30　HP上昇値：2
出現：鬼、隠

ドラゴンは同じ部屋内にいる標的に向かって直進する炎を吐く。標的の途中にほかのモンスターやシレンの仲間がいた場合はそこで止まる。この場合、炎に当たった者のみがダメージを受け、最初に標的にされた者がダメージを受けることはない。炎は壁にぶつかるとそこで止まるが、途中に水があっても邪魔されることなく直進する。

Lv.2

スカイドラゴン

HP：85　EXP：450　速度：1
力：6(8)　守備力：8
成長限界：25　HP上昇値：2
出現：隠

スカイドラゴンの吐く炎は、同じ部屋のなかにいる標的を自動追尾する。したがってドラゴンと違い、軸が合っていなくても必ず標的に命中する。また、炎の進行方向にモンスターなどがいても、ダメージを与えることなく素通りして、執拗に標的を狙い続ける。スカイドラゴンのいるフロアでは大部屋の巻物を使わないように。

Lv.3

アークドラゴン

HP：110　EXP：1300　速度：1
力：6(8)　守備力：8
成長限界：20　HP上昇値：2
出現：隠

壁や障害物をすり抜け、標的を自動追尾する炎を吐く。アークドラゴンがフロアのどこにいようと炎は必ず標的に命中するため、確実に防ぐ方法はない。対抗手段としては盾に炎への防御を付けるか、炎を吐かれる前にアークドラゴンを探して倒すくらい。逆に一度乗り移ってしまえば、その場でフロア中のモンスターを倒すことができる。

にぎりみならい族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

にぎりみならい族の特徴

シレンやアイテムをおにぎりに変える能力を持つ。大事なアイテムをおにぎりにされるとやっかいだが、逆にこの力を利用しておにぎりを稼ぐのが基本。シレンの仲間としても優秀で、特ににぎりもとじめを冒険に連れていけばおにぎりに困ることはない。神社の隠し穴探索においては必須とでもいうべきモンスター。

にぎりみならい族におにぎりを投げると、その種類に関わらず一発で倒すことができる。

Lv.1

にぎりみならい

HP：12　EXP：6　速度：1
力：2(6)　守備力：3
成長限界：50　HP上昇値：2
出現：中前、上前、鬼、隠

にぎりみならい族のなかで、唯一特殊能力を持っていないモンスター。これといった特徴もなく、注意すべき点も見あたらない。これはにぎりみならい族全般に言えることだが、おにぎりを投げて一発死を狙うなら、まずそうなおにぎりで充分。おにぎりの種類とダメージは関係ない。

Lv.2

にぎりへんげ

HP：28　EXP：28　速度：1
力：4(6)　守備力：5
成長限界：10　HP上昇値：1
出現：初後、鬼、隠

シレンが隣接すると、装備している以外のアイテムを、種類に関係なくおにぎりに変えてしまう。一度におにぎりにできるアイテムはひとつで、どのアイテムが変化するかはランダムで決まる。なかにアイテムが詰まっている壺も、例外なくひとつのおにぎりに変えられてしまうので注意しよう。

Lv.3

にぎり親方

HP：55　EXP：65　速度：1
力：5(6)　守備力：6
成長限界：10　HP上昇値：2
出現：鬼、隠

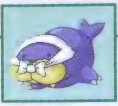
隣接したシレンを10ターンのあいだおにぎりに変えてしまう。おにぎりになると移動と直接攻撃しかできなくなり、さらに剣と盾の強さが0になって、攻撃力、防御力が激減する。仲間にしたにぎり親方が、もしくはのりうつりの杖で乗り移った状態で敵を倒すと、必ずおにぎりが手に入る。

Lv.4

にぎりもとじめ

HP：70　EXP：1600　速度：1
力：6(7)　守備力：7
成長限界：10　HP上昇値：2
出現：隠

隣接したシレンを10ターンのあいだおにぎりに変えたあと、手持ちの、または装備中のアイテムをランダムで大きなおにぎりにする。仲間のにぎりもとじめか、またはにぎりもとじめに乗り移った状態で敵を倒すと、必ず大きなおにぎりが手に入る。連れていけばおにぎりで困ることはない。



ぬすっトド族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	水陸

ぬすっトド族の特徴

ぬすっトド族は、落ちているアイテムやシレンが持っているアイテムを盗み、ワープで逃げる習性がある。基本的にシレンの持ち物よりも落ちているアイテムを優先して盗み、盗んだあとはシレンから離れるように移動する。のりうつりの杖を使った場合、アイテムを盗んだ状態で特技を使うと、盗んだアイテムを目の前に置ける。

アイテムを盗まれても、ぬすっトド族を倒せば取り返せる。フロアを移動すると取り返せなくなるので注意すること。

Lv.1

ぬすっトド

HP：15　EXP：12　速度：1
力：0(0)　守備力：4
成長限界：50　HP上昇値：2
出現：初後、上前、隠

HPが低くワープさえされなければ倒すこと自体は非常に簡単。ダンジョンのなかで見かけたら、片っ端から倒していこう。仲間のぬすっトドは、モンスターの壺に戻る際に盗んだアイテムを落としていくが、攻撃能力がないのと盗んだ際にワープしてしまうため、せっかくアイテムを盗んでも無事に戻ってくることはほとんどない。

Lv.2

みどりトド

HP：20　EXP：13　速度：1
力：0(0)　守備力：7
成長限界：50　HP上昇値：2
出現：鬼、隠

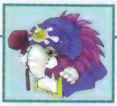
基本的な能力はぬすっトドと同じだが、敵のときのみダメージを受けると2体に分裂することがある。分裂する確率は低いが、部屋の中央や曲がり角などで分裂されると、倒しきれずにアイテムを盗まれる可能性が高くなる。みどりトドと戦うときは、必ず通路のように、分裂されてもまとめて接触されない場所へ移動してからにしよう。

Lv.3

アイアントド

HP：36　EXP：14　速度：1
力：0(0)　守備力：8
成長限界：50　HP上昇値：2
出現：隠

みどりトドと同じく分裂の特殊能力を持っており、さらにほかのぬすっトド族と異なり、シレンが装備しているアイテムまで盗んでいくとんでもないモンスター。レベルが高いモンスターがいるフロアで盾を盗まれるとそのまま冒険が終わる可能性も高いので、持ち物を盗まれないよう、アイテムがあるなら惜しみなく使って倒そう。



パ王族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

パ王族の特徴

手に持っている杖を使ってシレンの状態を変え、戦闘を有利に進めようとするモンスター。倒すとまれに、それぞれのパ王族が使ってくる杖を落とす。どの杖も役に立つので、余裕があるなら倒して手に入れておきたいところだが、杖を使われると苦戦するうえに、杖を落とす確率は低い。相手にすべきかどうかは難しいところだ。

パ王族をモンスターの壺で捕まえることができれば、何と使用回数が無限の杖として利用することが可能だ。

Lv.1

パ王

HP：55　EXP：47　速度：1

力：5(7)　守備力：6

成長限界：15　HP上昇値：2

出現：上後、隠

封印の杖でシレンや仲間の能力を封じてくる。封じられる能力についてはP140の表を参照。パ王族はほかの飛び道具を使うモンスター同様、シレンを見つけるとパ王族とシレンのあいだにモンスターがいる場合でも杖を使ってくる。パ王族が出現するダンジョンでは、敵モンスターが盾となるように移動するクセをつけておこう。

Lv.2

パオパ王

HP：66　EXP：100　速度：1

力：5(7)　守備力：6

成長限界：10　HP上昇値：2

出現：鬼、隠

パオパ王が使うのは、相手の行動速度を1下げる鈍足の杖。この杖を手に入れ、相手の行動速度を下げることができれば、逃げるにしろ倒すにしろ戦闘がはるかに楽になる。ちなみに、鈍足の相手にもう一度鈍足の杖を使うとマヒ状態になるが、マヒは1ターンで解けるうえに、鈍足効果が消えてしまう。基本的には使わないほうがいいだろう。

Lv.3

パオパ王ーン

HP：130　EXP：3500　速度：1

力：8(8)　守備力：9

成長限界：5　HP上昇値：2

出現：隠

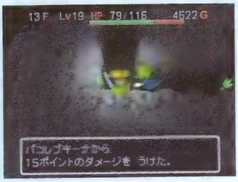
パオパ王ーンは相手の現在HPを問答無用で4分の1にするクオーターの杖を使う。クオーターの杖は相手のHPが高ければ高いほど効果が大きいため、レベルが高いモンスターと対峙しても、充分戦い抜くことができる。またこのモンスターはHP、攻撃力、守備力がすべて高く、神社の隠し穴探索の際、護衛役として連れていっても役立つだろう。

パコレプキン族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
○	×	×	×	×	×	壁

パコレプキン族の特徴

パコレプキン族はダンジョンの壁のなかを自由に移動できることが特徴。移動のみならず、壁のなかからでも攻撃を行うことが可能で、狭い通路で遭遇した場合にはやっかいなモンスターだ。仲間として使った場合は、壁のなかでも出現させることができ、通路でモンスターにはさまれた場合でもともに戦ってくれる。



壁のなかにいるパコレプキンからはとにかく離れ、壁から出てきたところをすかさず攻撃して確実に息の音を止めよう。

Lv.1

パコレプキン

HP：28　EXP：50　速度：1
力：5(8)　守備力：5
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：上後、隠

壁のなかを移動できること以外は特殊な能力を持っていないので、残りHPに注意して戦えば危険なモンスターではない。パコレプキン族はシレンを見つけてもそのまま近寄ってくるわけではなく、かといってシレンからは接近しがたい。パコレプキン族と遭遇した場合、2マスまで接近したら移動せず近づいてくるのを待って攻撃しよう。

Lv.2

パコレプキーナ

HP：50　EXP：60　速度：1
力：5(8)　守備力：6
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：鬼、隠

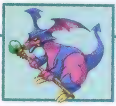
パコレプキンとくらべるとHPが50に上昇し防御力がアップしていること以外大差なく、得られる経験値もパコレプキン50に対しパコレプキーナは60と10しか変わらない。パコレプキン族には成仏のカマで通常よりも大きなダメージを与えられる。また回復の杖も有効で、1回でパコレプキン族すべての種類を倒すことができる。

Lv.3

パコレプキング

HP：80　EXP：950　速度：1
力：7(8) 守備力：8
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：隠

パコレプキングはパコレプキーナにくらべ全体的な能力値が大幅に上昇しているので、可能なら接近される前に倒そう。銀の矢、かまいたちの矢、石、デブータの石、大砲の弾ならば壁のなかにいるパコレプキン族を攻撃可能。また遠投の腕輪を装備して投げれば、壁を通過できないほかのアイテムでも攻撃することができる。



バットカンガルー族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

バットカンガルー族の特徴

バットカンガルー族の特徴は自身でシレンを攻撃するより、持っている杖を使ってほかのモンスターのサポートにまわることだろう。もちろんサポートの役割は仲間にした場合でも同様で、それぞれの杖を使って支援してくれる。しかし壺から出した直後に杖を振るわけではないので、のりうつりの杖と併用しなければ確実性は低い。

バットカンガルーは倍速の杖を、エビルカンガルーは回復の杖を、デビルカンガルーは透明の杖をそれぞれ落とす。

Lv.1

バットカンガルー

HP：44　EXP：52　速度：1

力：4(6)　守備力：6

成長限界：20　HP上昇値：3

出現：上後、隠

バットカンガルーは倍速の杖を使ってほかのモンスターの行動回数を増加させてくる。杖の効果はターンが経過してもなくなるということはない。バットカンガルーの攻撃力は注意するほどではないが、複数出現するとお互いに倍速の杖を振り合い最高3倍速まで行動回数を増やしてくる。そうなる前に優先的に倒すようにしたい。

Lv.2

エビルカンガルー

HP：55　EXP：60　速度：1

力：5(6)　守備力：6

成長限界：20　HP上昇値：3

出現：鬼、隠

エビルカンガルーの使う杖は回復の杖で、ほかのモンスターのHPを回復させてくる。複数相手のモンスターと戦う場合、後方で杖を使われると、たとえどんなに攻撃してもモンスターを倒せなくなるような状況に陥ってしまう。そうなった場合には手持ちのアイテムを駆使して殲滅するか、素直に逃げてしまったほうがいいだろう。

Lv.3

デビルカンガルー

HP：65　EXP：450　速度：1

力：6(7)　守備力：7

成長限界：20　HP上昇値：3

出現：隠

デビルカンガルーは透明の杖を使いほかのモンスターを透明にする。杖の効果は20ターンのあいだ有効で、めぐすり草を使わないかぎり透明になったモンスターを認識することはできない。めぐすり草がない場合は、透明のモンスターがいると思われる方向に当てずっぽうで攻撃する方法もあるが、無理せず素直に逃げたほうが得策だろう。

ハラヘリーニョ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	○	×	×	×	陸

ハラヘリーニョ族の特徴

ハラヘリーニョ族の特徴は、満腹度を下げる特技を使ってくる。敵のハラヘリーニョ族に乗り移ったとき、ほかのモンスターに特技を使うとシレンの満腹度が回復する。仲間モンスターとして使った場合、特技は敵モンスターのHPを半分にする効果に変わる。なお仲間のハラヘリーニョ族に乗り移って特技を使っても特別な効果はない。

ハラヘリー♪の効果は仲間になったハラヘリーニョ族共通で、モンスターのHPを半分にする。

Lv.1

ハラヘリーニョ

HP：15　EXP：11　速度：1
力：3(7)　守備力：4
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：初前後、中前後、鬼、隠

ハラヘリーニョはシレンの満腹度を5％下げる特技を持つ。シレンのレベルが3以上あれば素手でも充分に倒すことが可能だが、倒すのにターン数がかかるとそれだけ満腹度を下げられてしまう可能性が高くなる。接近されなければ満腹度を下げられることはないので、遠距離攻撃で倒してしまおう。

Lv.2

ハラヘリータ

HP：52　EXP：50　速度：1
力：4(7)　守備力：7
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：鬼、隠

ハラヘリータはシレンの満腹度を10％下げる特技を持つ。ハラヘリーニョにくらべ、HPが52と大幅に上昇しているので注意しよう。満腹度を下げてくるハラヘリーニョ族の特技は、ハラヘリよけの腕輪を装備することで防ぐことができる。この腕輪を入手したら必ず装備しておくようにしよう。

Lv.3

ハラヘッリオ

HP：80　EXP：310　速度：1
力：6(7)　守備力：8
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：隠

ハラヘッリオの特技はシレンの満腹度を30％も下げてくる。当然のことながらこの特技を数回受けてしまうとすぐに満腹度が0になってしまうので、ハラヘッリオと戦う場合は接近戦は行わないように。餓死してしまっては仕方がないので、所持しているおにぎりの数に余裕がない場合は特に注意したい。

Lv.4

ハラベルト

HP：70　EXP：1300　速度：1
力：6(8)　守備力：8
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：隠

ハラベルトの特技はほかのハラヘリーニョ族と違い、最大満腹度を5％減少させる。サトリの盾を装備して満腹度が1％になっているときに、特技を使われると最大満腹度が0％になってしまう。盾を外しても0％のままで、最大満腹度を増やすアイテムがなければ餓死することになる。

ピコタン族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

ピコタン族の特徴

すべてのピコタン族は罠を壊す特技を持っている。シレンを発見するとほかのモンスターと同様に接近してくるが、ピコタン族のいるマスの隣に発見済みの罠があるとシレンに接近するより罠を壊すことを優先する。壊す罠はシレンが踏んだり武器を振って発見したもののみで、めぐすり草で発見した罠を壊すことはない。

仲間にしたピコタン族はめぐすり草で発見した罠も壊してくれる。モンスターハウスで活躍させよう。

Lv.1

ピコタン

HP：13　EXP：18　速度：1
力：3(6)　守備力：3
成長限界：10　HP上昇値：3
出現：初前、隠

シュテン山道初級4F～6Fのフロアと神社の隠し穴4F～6Fのフロアに出現するモンスター。山道初級に出現するだけあって倒すのに苦労する相手ではない。またポコタンとパコタンは倒したときに罠を壊すことのできる武器、木づちをまれに落とすことがあるが、ピコタンだけはなぜかダンジョンで入手可能なアイテムしか落とさない。

Lv.2

ポコタン

HP：60　EXP：350　速度：1
力：5(7)　守備力：7
成長限界：10　HP上昇値：3
出現：ー

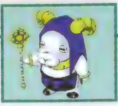
ピコタンとくらべると攻撃力とHPが大幅に上昇しているので、鍛えた装備がないと戦うのはキビしい。ポコタンはシュテン山道と神社の隠し穴いずれのフロアにも出現しない。もののけ王国のリストにくわえたいなら、ピコタンからレベルアップさせよう。隠し穴はピコタンとタベラレルーが同じフロアに出現するので捕まえるのも容易だ。

Lv.3

パコタン

HP：75　EXP：1500　速度：1
力：6(7)　守備力：7
成長限界：10　HP上昇値：3
出現：ー

ピコタン族は成長限界は10だが、HPの上昇値は3なのでパコタンなら最大HP105にまで成長する。罠を壊すピコタン族を冒険に連れていくなら能力の高いパコタンがいいだろう。パコタンはポコタンと同様にシュテン山道と神社の隠し穴には出現しないので、王国リストにくわえるならピコタンからレベルアップさせて捕まえよう。

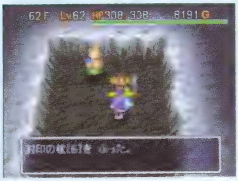


ヒツジ神官族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

ヒツジ神官族の特徴

特技の不思議な呪文でシレンとその仲間にさまざまな状態異常を発生させることが最大の特徴。シレンを直接攻撃するというよりも、ほかのモンスターの攻撃を自らの特技を用いて補助するタイプのモンスターと言える。攻撃力はそれほど高いわけではなく、1体ずつ相手をするのであれば苦戦するようなことはない。



ほかのモンスターと一緒に出現した場合は、状態異常にされる前に特技を封印するのが戦闘での基本だ。

Lv.1

ヒツジ神官

HP：27　EXP：32　速度：1
力：4(6)　守備力：5
成長限界：10　HP上昇値：3
出現：初後、中後、鬼、隠

一時的に相手の力を半分にする呪文を特技として持っている。単体で出現した場合は敵の特技を恐れずに、剣による攻撃だけで倒すつもりで挑めばいい。ただほかのモンスターが近くにいるときは、飛び道具で近づかれる前に倒すか、あるいは特技を封じておくなど、いずれにせよ敵の呪文を受けないような戦法に変えていく必要がある。

Lv.2

ヤギ司祭

HP：29　EXP：48　速度：1
力：4(6)　守備力：5
成長限界：10　HP上昇値：3
出現：中後、鬼、隠

攻撃力はヒツジ神官とほぼ同じだが、特技である呪文の効果が一時的に相手の最大HPを半分にするものになっている。最大HPを半分にされるということは受けるダメージの許容量に直接影響するので危険度が高い。出現時の対処法はヒツジ神官と同じようにすればいいのだが、呪文を受けないにこしたことはない。慎重な行動を心がけよう。

Lv.3

ガゼル教皇

HP：87　EXP：2200　速度：1
力：6(7)　守備力：8
成長限界：10　HP上昇値：3
出現：隠

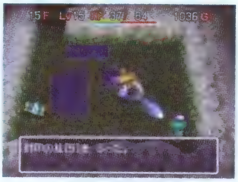
特技の呪文は一時的に相手のレベルを半分にするものになっている。呪文を受けると下がったレベル分の最大HPが低下してしまうため、単体で出現したとしても呪文を受けないように全力を尽くして戦うべき。また、モンスターがガゼル教皇の呪文を受けるとレベルが半分になって、同じ種族内の別のモンスターに変化することも覚えておこう。

ひまガッパ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	水陸

ひまガッパ族の特徴

落ちているアイテムの上に乗ってシレンが近づくのを待ち、特技を使ってそのアイテムを投げつけてくる。基本的にアイテムをぶつけられるとシレンがダメージやアイテムの持つ効果を受けるが、持っている壺のなかに入ってしまったり、呪われている剣や盾、腕輪の場合は無理矢理装備させられてしまうこともある。



せっかくのアイテムをひまガッパ族に投げられて失うのは非常に痛い。封印の杖があるなら特技を封じてしまおう。

Lv.1

ひまガッパ

HP：20　EXP：21　速度：1
力：3(7)　守備力：5(5)
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：鬼、隠

攻撃力が低いことを考えると直接攻撃よりもアイテムを5マス離れた位置まで投げられる特技を警戒して戦ったほうがいい。封印の杖で特技を封じてしまいたいところだが、実戦ではその前にアイテムを投げられてしまうことが多い。何を投げられても対処できるように普段から残りHPに余裕を持たせて行動するように心がけよう。

Lv.2

いやすぎガッパ

HP：50　EXP：450　速度：1
力：5(7)　守備力：7(7)
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：隠

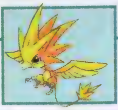
ひまガッパよりもさらに攻撃力が上がり、殴られたときに受けるダメージは大きくなったが、それでもアイテムを投げる特技のほうを警戒するべき。射程が10マスに伸びているために画面外からアイテムをぶつけられることも多々ある。いやすぎガッパが出現するフロアではHPをこまめに回復するようにして常に最大値の状態で行動しよう。

Lv.3

たまらんガッパ

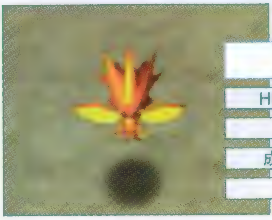
HP：70　EXP：2050　速度：1
力：6(7)　守備力：8(8)
成長限界：10　HP上昇率：3
出現：隠

投げたアイテムは壁に邪魔されないかぎり攻撃対象がどんな遠くにいても届く。ほかのひまガッパ族のモンスターと同じように、出現フロアでは常にシレンのHPに気をつけて行動しよう。また、乗り移って特技を使ったときは、壁のなかにいるパコレプキン族などのモンスター以外ならフロア内のどの敵にもアイテムが届くことも覚えておくといい。



プチフェニックス

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸



プチフェニックス

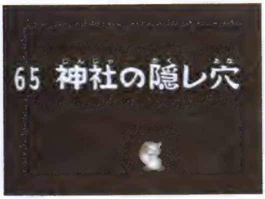
HP：75　EXP：350　速度：1
力：5(5)　守備力：7
成長限界：10　HP上昇値：2
出現：隠

どこからともなくワープしてきては敵モンスターのHPを回復させる。

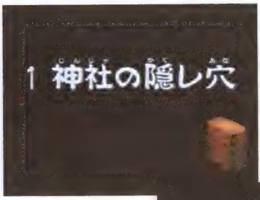
モンスターのHPを回復させるサポート系のモンスター。モンスターが攻撃されると、瞬間移動でそのモンスターに隣接し、特技でHPを50回復させる。仲間にした場合、シレンや仲間のHPを回復してくれるが、残念ながら瞬間移動の能力はなくなってしまう。さらに、プチフェニックスは火炎草やドラゴン草といった火の攻撃でダメージを受けない、ギャドン族と同様罠を踏まないという特殊能力を持っている。

コラム7：中断データ再開時の画面

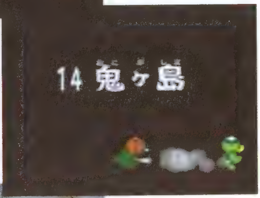
同じフロアでの経過ターンが多い中断データを再開すると、フロア数表示画面でシレンの仲間たちが出演（？）することがある。出てくる仲間たちはヒマキチ、アスカ、マーモ、リク、キララ、コッパの5人と1匹。その行動は経過ターンに比例して長くなり、走り去る、振り返りながら歩く、モンスターに追いかけられるなどいくつかのパターンがある。追いかけてくるモンスターもパコレプキンやゲイズなど何種類か用意されているようだ。ちなみにフロアに風が吹いてしばらくしてから中断すると、以前に吹いたはずの風が、警告として再開直後にもう一度吹き抜ける。これをくり返すと一度に風が2回吹く現象が見られる。



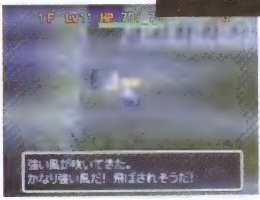
画面下方に座りこんでどんぶり飯をかきこむコッパ。あまりのうまさに満足!?



ちらっちらっと振り返える。マーモのときはグルグル回っているようにも見える。



パコレプキンから逃げるヒマキチ。まれにコッパが逃げながら飯を食うこともある。



強い風が吹いてきてから中断すると、再開直後に風が2回吹いていく光景が見られる。

ボウヤー族

※ 本文ボウヤー族の特徴参照

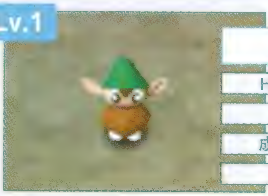
ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	※	×	陸

ボウヤー族の特徴

遠距離攻撃を特技として持つ種族で、広い場所ではノーダメージで倒すのはむずかしい。通路のように、モンスターがシレンを確認できない場所で戦うようにしよう。また、ボウヤー族はオヤジ戦車とイッテツ戦車になると矢ではなく大砲の弾を撃ってくるため系統がばくだんになる。三日月刀を使って倒そう。

オヤジ戦車とイッテツ戦車の大砲の弾は攻撃範囲が広く、仲間が巻き込まれやすい。

Lv.1



ボウヤー

HP:17　EXP:14　速度:1
力:3(6)　守備力:4(4)
成長限界:15　HP上昇値:1
出現:中前、上前、隠

シレンとの軸が合うと木の矢で攻撃してくる。木の矢の射程は10ほどだが、ボウヤーがこちらを認識していれば、射程外でも矢を射ることがある。のりうつりの杖があるときは、ボウヤーに乗り移って壁に向かって矢を撃ちまくると大量の木の矢を稼ぐことができる。冒険が楽になるので覚えておくといい。

Lv.2

コドモ戦車

HP:26　EXP:20　速度:1
力:3(6)　守備力:5
成長限界:15　HP上昇値:1
出現:中後、上前後、鬼、隠

木の矢よりも攻撃力の高い鉄の矢で攻撃してくる。シレンと軸が合うと矢を射るのはボウヤーと同様。シレンとの軸が合っていると接近してこないので、矢が通らない地形をはさんでコドモ戦車とシレンの軸を合わせ、矢をムダ撃ちさせて鉄の矢を稼ぐという戦法が使える。

Lv.3

オヤジ戦車

HP:41　EXP:41　速度:1
力:4(6)　守備力:6
成長限界:13　HP上昇値:1
出現:鬼、隠

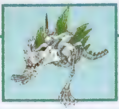
HPを20奪う爆弾を撃つ。爆弾の射程は10で着弾点の周囲8マスにも爆風でダメージを与える。爆弾の爆風はつるはしで壊せる壁なら破壊することが可能。オヤジ戦車はシレンとの軸が1マスずれていても爆弾を撃つことがあるので、使いかた次第では壁を壊すつるはしのかわりになる。

Lv.4

イッテツ戦車

HP:95　EXP:5　速度:2
力:5(6)　守備力:8
成長限界:10　HP上昇値:1
出現:隠

イッテツ戦車になると守備力が上がり、倍速で行動するようになる。敵に回した場合、爆弾の威力を下げる地雷ナバリの盾があるか、充分にHPが高くなければ倒すのはむずかしい。シレンのレベルが低いうちに遭遇してしまったら、封印の杖や水がめ、バクスイの巻物などで対処しよう。



ボーンドラゴン族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
○	×	×	○	×	×	陸

ボーンドラゴン族の特徴

これといった特殊能力がないかわりに、力が強くHPも多いことから、接近戦で力を発揮するタイプのモンスター。接近戦でまともに殴り合うと手強いが、成仏のカマや薬草系のアイテムが有効なのでそれほど警戒する相手ではない。ゴースト系であるのと同時にドラゴン系にも属しているから、その弱点、属性がふたつになっている。

薬草を投げると25、弟切草を投げると100のダメージを与えられる。序盤にすばやく倒したいときはこの方法で。

Lv.1

ボーンドラゴン

HP：61　EXP：57　速度：1
力：5(7)　守備力：6
成長限界：20　HP上昇値：2
出現：上後、隠

ボーンドラゴンが単体で現れた場合は、接近戦に気をつけていればまず問題ない。しかしシュテン山道上級の白銀霊峰では、バットカンガルーのサポートを受けて倍速になっていることが多い。こんなときは弟切草で倒してしまうのが安全だ。ボーンドラゴンはボーンドラゴン族中唯一、倒れるとアイテムを落とすことがある。

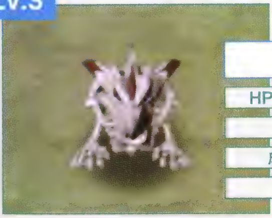
Lv.2

スカルドラゴン

HP：80　EXP：400　速度：1
力：6(7)　守備力：7
成長限界：15　HP上昇値：2
出現：隠

神社の隠し穴の26F～33Fで出現するが、やることは相変わらずの力押しで、くせ者がそろっている30F以降では比較的倒しやすい部類に入る。スカルドラゴンはHPは80と高いほうだが、ボーンドラゴンと同じく弟切草一発で倒せる範囲内。いざとなれば弟切草を投げてしまえばいいことから、あまり恐さを感じないモンスターである。

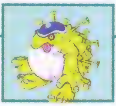
Lv.3



ガルムドラゴン

HP：132　EXP：3500　速度：1
力：8(8)　守備力：8
成長限界：5　HP上昇値：2
出現：隠

特殊な能力はないが、攻撃力と守備力に磨きがかかっていて、まともに殴り合うと消耗戦になる。HPが132に増えたことで、弟切草をひとつ投げただけでは倒すことはできない。飛び道具などで遠距離攻撃をしつつ、仲間のモンスターに倒してもらうのが得策だ。神社の隠し穴でとりあえず捕まえておけば、いいボディガードになる。



マゼルン族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

マゼルン族の特徴

マゼルン族のモンスターにアイテムをふたつ以上投げると、それを体内で合成してひとつのアイテムにする。ただしこの能力は何でも合成できるわけではない（P22参照）。合成が成功したもの、不可能だったアイテムともに、倒せば体内から出てくる。飲み込んだアイテムの数に応じて、HPと力が上昇することに注意。

マゼルン族を剣でなく、ア
テム類を使って倒したいと
にはアイテム吸収能力を封
してしまえばいい。

Lv.1

マゼルン

HP：32　EXP：45　速度：1
力：4（6）　守備力：5
成長限界：5　HP上昇値：5
出現：上後、鬼

最大ふたつのアイテムを吸収して合成できる。アイテムを吸収するとその数に応じてパワーアップし、ひとつ吸収すると最大HPが4、力が1、ふたつめで最大HPがさらに6上昇する。マゼルン族による合成を行うときは、付加する草や巻物よりも必ず剣と盾を先に投げよう。順番が逆だと合成は自動的に失敗することになる。

Lv.2

マゼモン

HP：50　EXP：58　速度：1
力：5（6）　守備力：6
成長限界：5　HP上昇値：5
出現：鬼

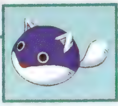
最大3つのアイテムを吸収して合成できる。アイテムを吸収すると数に応じてパワーアップし、ひとつ吸収すると最大HPが7、ふたつで11、3つでさらに17上昇する。力は3つめのアイテム吸収時のみ1上昇。これはマゼルン族共通だが、体内のアイテムが最大数以下のとき、弓などで攻撃すると、吸収されてダメージを与えられない。

Lv.3

マゼゴン

HP：121　EXP：2500　速度：1
力：6（7）　守備力：8
成長限界：5　HP上昇値：5
出現：ー

最大4つのアイテムを吸収して合成できる。アイテムを吸収すると数に応じてパワーアップし、ひとつ吸収すると最大HPが18、ふたつで27、3つで41、4つで62上昇する。力はひとつめ、ふたつめ、4つめのアイテムを吸収したときに1ずつ上昇。ケンゴウ族やマルジロウ族のモンスターとともに冒険に連れていくと非常に重宝する（P105参照）。



マムル族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

マムル族の特徴

これといった長所も短所もなく、どこのダンジョンにも生息していることが最大の特徴。だがたとえマムルといえども、シレンのレベルが低いうちに出会うことを考えれば、決してあなどれる相手ではない。特にアイテムを持ち込めないダンジョンでは、複数のマムルに囲まれることのないように充分気をつけるべきだ。

運悪くマムルに倒されることだってある。基本を忘れた罰だと思って、気を引きしめて再度、挑戦しよう。

Lv.1

マムル

HP：5　EXP：2　速度：1
力：1(6)　守備力：2
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：初前、中前、上前、鬼、隠

ほぼすべての風来人が最初に出会うであろうモンスター。1対1であれば負けることはないので、新しいアイテムなどの実験台としてうってつけの存在である。ちなみに物知りの杖で調べると「きたえられたシッポがいがいなものにやくにたったりして」とのメッセージが表示されるが、その謎はゲームを進めていくうちに明かされる。

Lv.2

あなぐらマムル

HP：8　EXP：4　速度：1
力：2(6)　守備力：3
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：中前、上前、鬼、隠

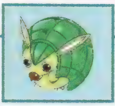
マムルとくらべて出現場所も強さも、対処法もほとんど変わらない。シレンが盾さえ装備していればまず問題なく倒すことができるだろう。ただし神社の隠し穴では、タベラレルーを倒してどうくつマムルにレベルアップすることも少なくない。その場合は戦うのか逃げるのか、自分の腕と装備と相談して慎重に判断したほうがいい。

Lv.3

どうくつマムル

HP：5　EXP：500　速度：1
力：6(8)　守備力：8
成長限界：50　HP上昇値：1
出現：隠

力が強く、マムル族のなかでも別格の攻撃力を持っている。HPはマムルと同じでも、守備力は桁違いに高く、シレンの武器が弱いと一撃で倒せないこともある。通常は神社の隠し穴の90F以降に出現するレアなモンスターであるのだが、あなぐらマムルを意図的にレベルアップさせることで、比較的簡単に捕まえることが可能だ。

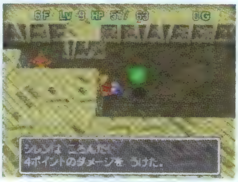


マルジロウ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

マルジロウ族の特徴

隣接している相手を突き飛ばし、転ばせるのが得意。突き飛ばされた相手はダメージを受け、転んだひょうしにアイテムを落とす。シレンが転んだ場合は3～6個のアイテムを落とし、壺や岩を落とした場合はそれが割れる可能性もある。突き飛ばし自体は防げないが、ころばぬ先の杖を持っていればアイテムを落とすことはない。



シレンの後方に空きスペー
がない場合は転ばされても
イテムを落とすことはない
壁を背にして戦おう。

Lv.1

マルジロウ

HP：12　EXP：9　速度：1
力：3(5)　守備力：4
成長限界：5　HP上昇値：2
出現：初前、隠

マルジロウの体当たり攻撃は相手を1マス突き飛ばし、守備力に関係なく4ダメージを与える。所持アイテムが少ないうちはどうということもない相手だが、ほぞんの壺でアイテムを持ち運ぶようになると、とたんに嫌らしい相手となる。落とした壺を割らないためにも、ころばぬ先の杖を持っていない場合は、必ず壁を背にして戦うクセをつけておきたい。

Lv.2

マルジロウ兄

HP：13　EXP：11　速度：1
力：3(6)　守備力：5
成長限界：5　HP上昇値：2
出現：鬼、隠

突き飛ばす距離が2マスになり、与えるダメージが6になったこと以外はマルジロウとほぼ同じ能力を持つ。なおモンスターを転ばせた場合は、シレンと異なり突き飛ばされた位置にアイテムを落とすので迷惑半分、助かることもある。モンスターが落とすアイテムは、そのダンジョンで拾える可能性のあるアイテムからランダムで決まる。

Lv.3

マルジロウ父

HP：70　EXP：700　速度：1
力：6(7)　守備力：7
成長限界：10　HP上昇値：2
出現：隠

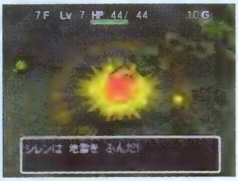
突き飛ばす距離が3マスになり、与えるダメージが10になっている。HPも大幅にアップしていて、敵としてはやっかいだが、仲間にできれば非常に頼もしい。アイテムの数が生死に直結するゲームだけに、マルジロウ父を仲間にできれば攻略がグッと楽になる。アイテムを持ち込めるダンジョンにはぜひ連れていきたいモンスターだ。

Mr.ブーン族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	空

Mr.ブーン族の特徴

HP、力ともに低いうえ、初期状態では必ず眠っているので先手を取ればまず負けることはない。しかし一度起きるとシレンから逃げ始め、行動回数の多さからなかなか追いつけない。本来なら無視してしまえばいいのだが、Mr.ブーン族を倒すと超高確率で復活の草などの固定アイテムを落とす。遠距離攻撃で倒し手に入れておきたい。



シュテン山道中級のドロロヶ浦などで深追いしていると、出会い頭のゲイズや罠に痛いめに遭わされることも。

Lv.1

Mr.ブーン

HP：16　EXP：7　速度：1
力：2(8)　守備力：4
成長限界：100　HP上昇値：1
出現：中前、鬼

倒れると100パーセントの確率でちからの草を落とすボーナスモンスター。空中を移動しているが、1ターンにつき一度しか行動しないので追いかけやすい。また仲間になったMr.ブーン族は、最大100レベルまで育てることができる。しかしもともとの能力値とHPの上昇値が低いことから、限界まで育ててもあまり強くはならない。

Lv.2

Mr.ヘリコ

HP：18　EXP：8　速度：2
力：3(8)　守備力：4
成長限界：100　HP上昇値：1
出現：中前、鬼

倒れると80パーセント前後の確率でしあわせ草を落とす。確実に倒していきたいが、2回行動と空中移動の組み合わせで、一度逃げられるとなかなか追いつけない。つい倒したい気がはやって、状況を確認せずに飛び道具で攻撃すると、倒したはいいがアイテムは水のなか、などということにもなりがち。落ち着いてチャンスを待とう。

Lv.3

Mr.ジャイロ

HP：20　EXP：20　速度：2
力：3(8)　守備力：5
成長限界：100　HP上昇値：1
出現：隠

倒れると70パーセント前後の確率で復活の草を落とす。つい無理にでも倒したくなるが、神社の隠し穴での深追いは危険。Mr.ヘリコとの違いは能力値だけでなく、乗り移ったときに特殊能力が追加されていること。Mr.ジャイロは特技としてワープが使え、これは同フロア内にある別の部屋にランダムで移動するというものだ。

ものまね仮面族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

ものまね仮面族の特徴

ものまね仮面族の特技はそのフロアで出現するモンスターの外見をコピーするというもので、見ためだけでコピーとオリジナルを見わけることはできない。ただしコピーできるのは外見だけで、モンスター固有の特技は使えない。仲間にした場合は、そのフロアで出現するモンスターの格好で現れるが、やはり固有の特技は使えない。

乗り移って特技を使うと、隣接しているキャラクターの外見をコピーできる。ただし能力が変化することはない。

Lv.1

ものまね仮面

HP：20　EXP：10　速度：1

力：2(6)　守備力：3

成長限界：50　HP上昇値：1

出現：鬼、隠

ほかのモンスターの外見をコピーして現れるが、その能力まではまねできない。見ためでコピーを見破ることはできないが、行動を観察していればわかることがある。たとえば、2回行動のはずのモンスターが一度しか動かない、あるいはなぜか遠距離攻撃を使ってこない、こんなときはものまね仮面族がコピーしている可能性が高い。

Lv.2

ふるまいカブリ

HP：100　EXP：500　速度：1

力：4(7)　守備力：6

成長限界：50　HP上昇値：1

出現：隠

ほかのモンスターの外見をコピーして現れるが、その能力まではまねできない。アイテムを使ってコピーを見破る手段としては、封印や物知りの杖が有効。また、コピー中のものまね仮面族にモンスターの壺を投げると捕獲時にはコピー元のモンスター名が表示され、実際に壺を拾う段階になって初めて正体がわかる。

Lv.3

なりきりマスク

HP：130　EXP：700　速度：1

力：5(7)　守備力：7

成長限界：50　HP上昇値：1

出現：隠

ほかのモンスターの外見をコピーして現れるが、やはりその能力まではまねできない。ものまね仮面族にのりうつりの杖を使うと、隣接したモンスターやシレンなどのキャラクターの外見をコピーすることができる。この方法を使えば、ピチピチはねながら陸を歩くテッポーウオー族など、あまりお目にかかれない光景を演出できる。

ヤミキチ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
○	×	×	×	×	×	空

ヤミキチ族の特徴

派手な特技があるわけでもなく、種族としては平凡なヤミキチ族。しかし決して弱いわけではない。ほとんどのダンジョンでは、同じフロアに出現するほかのモンスターにくらべて攻撃力が高いのだ。また空を飛べるため、川や池などの上を通って一直線にシレンを目指してくる。水上からの思わぬ連携攻撃には充分気をつけてほしい。

ヤミキチ族は水上からの攻撃が得意。橋の上や水際の通路で戦うときは、囲まれないように注意してほしい。

Lv.1

ヤミキチ

HP：10　EXP：6　速度：1
力：2(6)　守備力：3
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：初前、中前、隠

冒険を始めたばかりで、守備力の高い盾を持っていないシレンにとってはとても嫌な相手。シュテン山道初級3F～4Fの竹林原野でヤミキチ＋ほかのモンスターに囲まれる状況は、ありがちなうえに結構キビしい。幸いシュテン山道ではいかずちの巻物やドラゴン草がよく拾えるので、近づかれる前にアイテムで撃退してしまいたい。

Lv.2

ワルキチ

HP：21　EXP：25　速度：1
力：4(6)　守備力：5
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：上前後、鬼、隠

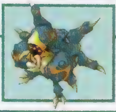
ワルキチには、シュテン山道上級7F～8Fの暗夜空洞で悩まされることが多い。暗夜空洞はフロアが開けていてところどころに池があるタイプの地形になりやすく、その場合は池の上を移動できるワルキチが恐い存在となる。何度も冒険を重ねて盾が強くなるまでは、池のそばで寝ているワルキチには近づかないほうがいいだろう。

Lv.3

ズルキチ

HP：101　EXP：790　速度：1
力：6(7)　守備力：7
成長限界：15　HP上昇値：1
出現：隠

神社の隠し穴でも34F以降に登場するズルキチは、ハッキリ言ってヤミキチ、ワルキチとは攻撃力の桁が違う。HPも100を越え、まともに戦うためには強化された剣と盾が欠かせない。とはいえ神社の隠し穴では装備品の入手が困難なのもまた事実。遠距離攻撃が得意な仲間モンスターの力を借りて、接近を許さずに倒すのが一番確実だ。



ヨロイグモ

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

ヨロイグモ

HP：55　EXP：200　速度：1

力：5(7)　守備力：6

成長限界：50　HP上昇値：1

出現：上後、鬼、隠

数が頼みのヨロイグモ。聖域の巻物さえあればいいカモなのだが……。

ヨロイグモ自体は特技を持たず、全体的に見れば倒しやすい部類に入る。しかし女王グモが出現するシュテン山道上級15Fの女王グモの巣と、神社の隠し穴60F以降では恐るべき相手となる。女王グモはヨロイグモを際限なく呼び出せるため、延々とヨロイグモの相手をさせられることになりかねない。経験値稼ぎに利用できることもあるが、やはり女王グモを探し出して倒すことが一番の対処法と言えるだろう。

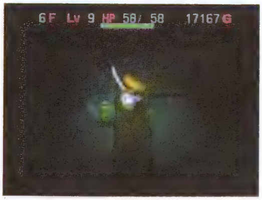
コラム8：仲間にできない仲間たち

水から出てこないヒマキチ

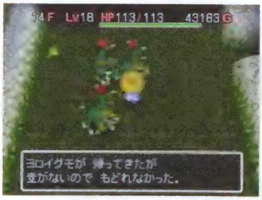
鬼親分を一度倒すまでは、鬼ヶ島のダンジョン内部で仲間キャラクターに出会い、協力してもらえることがある。だが、幅1マス分で両脇に池や川がある通路にヒマキチが配置された場合、ヒマキチは通路の両脇にある水のなかに入ってしまい、シレンが話しかけられない状態になってしまう。そうした通路ができやすい鬼ヶ島の5F～8Fあたりでまれに起こる現象だが、めったに見られることはないだろう。一応、水がれの巻物や大部屋の巻物で水をなくしてしまえば、普通に話しかけて仲間にすることが可能だ。

壺のないヨロイグモ

女王グモをモンスターの壺で捕まえて仲間にした場合の現象。仲間の女王グモは敵モンスターと隣接していると、ハートマークの付いた仲間扱いのヨロイグモを呼び出すことがある。そのあとに仲間モンスターを「よぶ」と、女王グモは当然壺に戻るが、女王グモに呼び出されたヨロイグモは壺がないため戻ることができない。改めて捕まえ直さないかぎり、そのフロアのみの仲間として使うしかないのだ。ちなみに初めからヨロイグモが入っていた壺に、女王グモの呼び出したヨロイグモが戻ってしまうことはない。



水のなかでじっと動かないヒマキチ。しかしシレンの声は届かないのだった……。



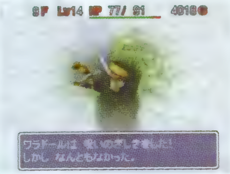
呼び出されたものの、戻る場所がないヨロイグモたち。ちょっとかわいそうだ。

ワラドール族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

ワラドール族の特徴

シレンの持つ剣、盾、腕輪を呪う特技を使ってくる。のりうつりの杖でワラドール族に乗り移ると呪われたアイテムを解呪することが可能。仲間にした場合には特技を使うことはないので、特にメリットはないのだが、仲間のワラドール族に乗り移っても解呪することができる。のりうつりの杖とセットで冒険に連れていこう。



ワラドール族と戦うときは、呪いよけの盾を装備していれば、呪いの特技を確実に無効化することが可能だ。

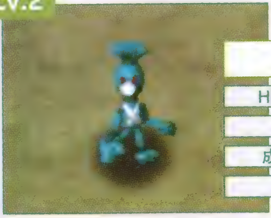
Lv.1

ワラドール

HP：25　EXP：14　速度：1
力：4(7)　守備力：5
成長限界：50　HP上昇値：2
出現：鬼、隠

ワラドールの特技はシレンが装備している盾に呪いをかけてくる。盾を装備してなければ呪いの特技を使ってくることはないので、外して戦おう。また、すべてのワラドール族の呪いは印の空きスペースのない剣と盾にはかからないから、戦うときには印の空きスペースのない剣と盾で戦うようにする方法もある。

Lv.2



クギワラドール

HP：80　EXP：800　速度：1
力：6(7)　守備力：8
成長限界：50　HP上昇値：2
出現：隠

クギワラドールはシレンが装備している剣、盾、腕輪に呪いをかけてくる。これらのうちどれかひとつでも装備していると呪いの特徴を仕掛けてくるのだが、呪われたくないアイテムを装備しているなら外してしまえば問題はない。運悪く呪われてしまい、呪われた装備を外したい場合には、わざと装備はずしのワナにかかるという方法もある。

Lv.3

ゴスンドール

HP：100　EXP：1650　速度：1
力：7(8)　守備力：8
成長限界：50　HP上昇値：2
出現：隠

ゴスンドールは装備しているしていないに関わらず、所持しているすべての剣、盾、腕輪を呪う陰険な特技を使ってくる。壺のなかに入っているアイテムは呪われることはないので、大切なアイテムは入れておくといい。呪いだけでなくゴスンドールの攻撃力、防御力、HPといった能力もあなどれない。戦闘時においては充分な警戒が必要だ。

ンドゥバ

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

ンドゥバ

HP:表に記載　EXP:表に記載　速度:本文参照

力:表に記載　守備力:表に記載

成長限界:表に記載　HP上昇値:1

出現:中前後、鬼、隠

年齢による色の変化

色		年齢
緑		1〜19
ピンク		はたち(20)〜29
青		みそじ(30)〜59
赤		かんれき(60)〜69
水色		こき(70)〜76
黄		きじゅ(77)〜87
ベージュ		べいじゅ(88)〜89
もえぎ色		そつじゅ(90)〜98
白		はくじゅ(99)

ンドゥバはアイテムに変身する特技を持っており、シレンが近寄るとその姿を現し攻撃を仕掛けてくる嫌らしいモンスターだ。もののけ王国のリストに登録しなければならないンドゥバは9種類存在し、年齢で色が変化する(上表参照)。年齢で変化するのは色だけでなく1才ごとにステータスが変化し(下表参照)、60才〜76才までのンドゥバは倍速、99才のンドゥバは鈍足、そのほかは普通に行動する。

各年齢によるステータス表

年齢	初期HP	成長限界	経験値	力	守備
1才(注)	23	15	16	3(5)	4
2才	26	20	17	3(5)	4
3才	28	21	18	4(5)	4
4才	30	22	19	4(6)	4
5才	32	23	20	4(6)	5
6才	34	24	21	4(6)	5
7才	36	25	22	4(6)	5
8才	38	26	23	4(6)	5
9才	40	27	24	4(6)	5
10才	43	28	25	4(6)	5
11才	45	29	26	5(6)	6
12才	49	30	27	5(6)	6
13才	52	31	28	5(6)	6
14才	55	32	29	5(6)	6
15才	57	33	30	5(7)	6
16才	59	34	31	5(7)	6
17才	61	35	32	5(7)	6
18才	63	36	33	5(7)	6
19才	65	37	34	5(7)	6
はたち	67	38	35	5(7)	6
21才	69	39	36	5(7)	6
22才	71	40	37	5(7)	7
23才	73	41	38	5(7)	7
24才	75	42	39	5(7)	7
25才	76	43	40	6(7)	7
26才	77	44	20	6(7)	7
27才	78	45	20	6(7)	7
28才	79	46	20	6(7)	7
29才	80	47	20	6(7)	7
みそじ	81	48	20	6(7)	7
31才	82	49	20	6(7)	7
32才	83	50	20	6(7)	7
33才	84	51	20	6(7)	7
34才	85	52	20	6(8)	7
35才	86	53	20	6(8)	7
36才	87	54	20	6(8)	7
37才	88	55	20	6(8)	7
38才	89	56	20	6(8)	7
39才	90	57	20	6(8)	7
40才	91	58	20	6(8)	7
41才	92	59	20	6(8)	7
42才	93	60	20	6(8)	7
43才	94	59	20	6(8)	7
44才	95	58	20	6(8)	7
45才	96	57	20	6(8)	8
46才	97	56	20	7(8)	8
47才	98	55	20	7(8)	8
48才	99	54	20	7(8)	8
49才	100	53	20	7(8)	8
50才	100	52	20	7(8)	8
51才	100	51	20	7(8)	8
52才	100	50	20	7(8)	8
53才	100	49	20	7(8)	8
54才	100	48	20	7(8)	8
55才	100	47	20	7(8)	8
56才	100	46	20	7(8)	8
57才	100	45	20	7(8)	8
58才	100	44	20	7(8)	8
59才	100	43	20	7(8)	8
かんれき	100	42	20	7(8)	8
61才	100	41	20	7(8)	8
62才	100	40	20	7(8)	8
63才	100	39	20	7(8)	8
64才	100	38	20	7(8)	8
65才	100	37	20	8(8)	8
66才	100	36	20	8(8)	8
67才	100	35	20	8(8)	8
68才	100	34	20	8(8)	8
69才	100	33	20	8(8)	8
こき	100	32	20	8(8)	8
71才	100	20	20	8(8)	8
72才	100	19	20	8(8)	8
73才	100	18	20	8(8)	8
74才	100	17	20	8(8)	8
75才	100	16	20	8(8)	8
76才	100	15	20	8(8)	8
きじゅ	100	14	20	8(8)	8
78才	100	13	20	8(8)	8
79才	100	12	20	8(8)	8
80才	100	11	20	8(8)	8
81才	100	10	20	8(8)	8
82才	100	9	20	8(8)	8
83才	100	8	20	8(8)	8
84才	100	7	20	8(8)	8
85才	100	6	20	8(8)	8
86才	100	5	20	8(8)	8
87才	100	4	4000	8(8)	8
べいじゅ	100	3	4500	8(8)	8
89才	100	2	4000	8(8)	7
そつじゅ	100	1	2500	8(8)	6
91才	50	0	9	6(6)	4
92才	25	0	8	5(5)	4
93才	12	0	7	3(3)	4
94才	10	0	6	2(2)	3
95才	9	0	5	2(2)	3
96才	8	0	4	2(2)	3
97才	7	0	3	1(1)	2
98才	6	0	2	1(1)	2
はくじゅ	1	0	1	0(0)	1

注:1才のンドゥバはゲーム中「ンドゥバ」とだけ表示されます

チビオニ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	○	陸

チビオニ族の特徴

鬼ヶ島に出現する特殊なモンスターで、乗り移ることができず、またモンスターの壺を使って仲間にすることもできない。能力的にはそれほど強くない種族だが、レベルが上がると行動速度や特技に大きな変化がある。シレンが倒されそうになった場合に正しい対処を行うためにも、外見からレベルを判断できるようにしておきたい。

たとえ百発百中の腕輪を装備していたとしても、チビオニ族にモンスターの壺を当てることは絶対にできない。

Lv.1

チビオニ

HP：12　EXP：8　速度：1
力：3(—)　守備力：3(—)
成長限界：—　HP上昇値：—
出現：鬼

シレンに接近してから殴ることしか攻撃方法を持っておらず、特技を使うことができない。攻撃力と守備力は両方とも低いので、山道を冒険していたときに強化した剣や盾を装備して戦えば、複数のチビオニに囲まれたとしてもまず負けることはない。ただし、弱い盾しかないのであれば無理は禁物。通路に誘い込んでから1体ずつ倒そう。

Lv.2

ゴツオニ

HP：60　EXP：70　速度：2
力：4(—)　守備力：6(—)
成長限界：—　HP上昇値：—
出現：鬼

ゴツオニの特徴は初期状態の行動速度が倍速であること。攻撃力が高いわけではないが、シレンの行動速度が通常の状態で殴り合うと行動回数の差からそれなりに大きなダメージを受けてしまう。対抗策として、鈍足の杖でゴツオニの行動速度を下げるか、接近される前に飛び道具である程度のダメージを与えておいたほうがいい。

Lv.3

ズングリオニ

HP：60　EXP：50　速度：1
力：4(—)　守備力：6(—)
成長限界：—　HP上昇値：—
出現：鬼

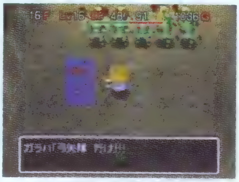
倍速で行動できるゴツオニがレベルアップしたモンスターだが、3マス離れた位置まで石を投げる特技が使えるようになった反面、行動速度は通常に戻っている。ただ獲得できる経験値がレベル2のゴツオニよりも低く、レベル3にしてはあまりに弱い。特技を警戒するまでもなく、正面から殴り合いを挑んで普通に倒してしまおう。

ヤセオニ族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	○	陸

ヤセオニ族の特徴

鬼ヶ島に出現するモンスターで、種族共通の特技として鉄の矢を撃ってくる。離れた位置から飛び道具で攻撃されるのはやっかいだが、レベルが上がっても攻撃力や防御力にあまり変化がないので種族的には比較的弱い部類に入る。のりうつりの杖やモンスターの壺が効果を発揮しないことも覚えておこう。



ヤセオニ族のモンスターに初めて遭遇するのは鬼ヶ島の16Fで発生する、ガラハイベントの戦闘になる。

Lv.1

ヤセオニ

HP：50　EXP：60　速度：1
力：3(—)　守備力：6(—)
成長限界：—　HP上昇値：—
出現：鬼

シレンと軸が合うと特技の鉄の矢を撃ってくる。こちらも矢や大砲の弾などで対抗してもいいが、飛び道具を節約したいなら上下か左右にシレンを往復させて軸をずらせば剣が届く位置まで簡単に誘導することが可能だ。ただし、鬼ヶ島16Fのイベント戦闘では、ガラハの命令で動くために行動パターンは通常時のヤセオニとは異なる。

Lv.2

ヒョロオニ

HP：41　EXP：50　速度：2
力：4(—)　守備力：5(—)
成長限界：—　HP上昇値：—
出現：鬼

鬼ヶ島でヤセオニがレベルアップしたときしか見かける機会はない。行動速度が倍速になっているが、攻撃力に大きな違いはなくレベルが上がったからといって警戒する必要はない。ヤセオニからレベルアップしてもガラハの命令に従って行動し、攻撃命令があればシレンから3マス離れた位置を維持して鉄の矢を撃ってくる。

Lv.3

ガリガリオニ

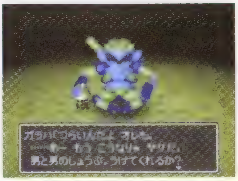
HP：50　EXP：60　速度：2
力：5(—)　守備力：6(—)
成長限界：—　HP上昇値：—
出現：—

ヒョロオニと同じく、鬼ヶ島16Fでヤセオニがレベルアップしないと遭遇することはない。ガラハの命令に従う点、行動パターン、行動速度などヒョロオニと能力的な違いはほとんどない。HPと攻撃力がやや上がってはいるが、レベルが高いからといって必要以上に恐れず、強引に接近して倒してしまえばいい。

ガラハ

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	○	陸

ガラハ
HP：71　EXP：120　速度：1
力：5(ー)　守備力：6
成長限界：ー　HP上昇値：ー
出現：鬼



鬼ヶ島の16Fにたどり着くとシレンはガラハから男の戦いを挑まれる。

鬼ヶ島の16Fでシレンを待っている。イベントで戦闘が始まるから避けることはできず必ず戦わなければならない。特殊能力を持たず遠距離攻撃もないのでここまでの冒険で鍛えた装備があれば特に問題なく戦えるだろう。しかし護衛にチビオニ5体、ゴツオニ4体、ヤセオニ5体、ズングリオニ4体がついており油断することはできない。矢を多く持っているなら遠距離攻撃で倒してしまおう。

鬼親分

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	○	陸

鬼親分
HP：450　EXP：ー　速度：1
力：6(ー)　守備力：7
成長限界：ー　HP上昇値：ー
出現：鬼

ころばぬ先の杖を所持していれば鬼親分の特技でアイテムを落とすことはない。

鬼ヶ島の25Fでシレンを待っている鬼族のボス。遠距離攻撃が得意で、衝撃波や炎を吐いて攻撃してくる。金棒で地面を叩きシレンを転ばせる特技を使われると、所持しているアイテムをランダムで落としてしまう。床に落ちたアイテムは鬼親分が吐いた炎に巻き込まれると燃えてしまうので、復活の草を持っていても安心はできない。また毒草などで状態異常になった場合にはその効果を打ち消してくる。

店主族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

店主族の特徴

店の入口を守る店主族はモンスターというよりはシレンの冒険を助ける存在である。シレンから攻撃したり商品を盗んだりしなければ店主族も攻撃してくることはないので、特別な理由がある場合を除いて自分から攻撃しないように注意しよう。仲間のキャラクターやモンスターを倒すと店長、大店長とレベルアップする。

店主族を倒して商品を持ち出すと泥棒状態(P33参照)になり番犬やとうぞく番が出現する。囲まれる前に逃げよう。

Lv.1

店主

HP：500　EXP：—　速度：1
力：9(—)　守備力：8
成長限界：—　HP上昇値：—
出現：中前後、上前後、鬼

店があるところには必ずいる店番としてダンジョン内に出現する。ドラゴン草か火炎草の印が付いている剣の炎や、矢などの飛び道具、アイテムを投げることで店主に攻撃をすることが可能だ。店主に誤ってアイテムを投げたりしてピンチに陥ってしまわないよう、店のなかでは特に慎重に行動するようにしよう。

Lv.2

店長

HP：500　EXP：—　速度：1
力：9(—)　守備力：8
成長限界：—　HP上昇値：—
出現：—

店主がレベルアップすると店長になる。店長は魔法攻撃を跳ね返す特殊能力を持ち、その特技を利用すれば簡単に経験値を稼ぐことができる。以下に説明すると、商品にしあわせの杖があるならまず店主に使い店長にする。さらに店長に振れば杖の回数分経験値を得ることが可能だ。あとは杖を店に戻して使った分だけのギタンを支払えばいい。

Lv.3

大店長

HP：500　EXP：—　速度：1
力：9(—)　守備力：8
成長限界：—　HP上昇値：—
出現：—

大店長は店長からレベルアップする。銀の矢とかまいたちの矢、遠投の腕輪を装備して投げたアイテム以外をすべて跳ね返し、店長と同じく杖による魔法の効果も跳ね返す特殊能力を持っている。もし大店長を敵に回してしまったなら聖域の巻物を床に置き、一方的に攻撃可能な状況を作らなければ倒すのはほぼ不可能といっていい。

行商人族

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

行商人族の特徴

こちらから攻撃しなければ攻撃してくることはないが、ダンジョンに落ちているアイテムを割引券に変え、落ちていたアイテムを売りつけてくる。倒すと2マス四方に割引券をばらまくが、シレンが直接倒してしまうと泥棒状態になってしまう。ちなみに、行商人族をころばぬ先の杖等で転ばせれば、商品を落とさせることが可能だ。

地雷や鉄の矢といった罠で行商人を倒した場合は泥棒扱いにならない。チャンスがあったら狙ってみよう。

Lv.1

行商人

HP：500　EXP：0　速度：1

力：3(ー)　守備力：8

成長限界：ー　HP上昇値：ー

出現：中前後、上前後、鬼

HPは非常に高いが、店主族と異なり攻撃力そのものは低く、まちがえて矢や大砲の弾で攻撃してしまっても、そこそこよい盾を持っていれば強引に次のフロアまで逃げきることも不可能ではない。行商人がフロア内をうろついているときに矢を大量に持っているなら壁に向かって矢を射て1本ずつ地面に置き、割引券を稼いでもいいだろう。

Lv.2

おしうり

HP：700　EXP：0　速度：1

力：3(ー)　守備力：9

成長限界：10　HP上昇値：5

出現：ー

行商人と異なり、シレンが隣接すると強制的に買い物画面になるため、非常にうっとうしい。攻撃力は相も変わらず低いが、HPが700と非常に高く、守備力も9と打たれ強さはかなりのもの。もし、おしうりを倒したいのであるならば、地雷を使うか、オヤジ戦車の大砲のようにダメージが固定の武器で攻撃するといい。

コラム9：店主のセリフ集

いつもは「いらっしゃいませ」とにこやかな店主たちも、大部屋の巻物や大こうずいのワナで大部屋状態になると、血相を変えて「階段へ急げ！」と走っていく。また引きよせの杖などで店外に出して話しかけると、店を心配しているセリフも聞ける。

店外に出た店主族は行動速度が2になるので、すばやさ草などを使って強引に話しかけよう。

とうぞく番

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

とうぞく番

HP：150　EXP：0　速度：1
力：8(—)　守備力：7
成長限界：—　HP上昇値：—
出現：—

次々と出現するので、聖域の巻物では状況を打破できないことがほとんど。

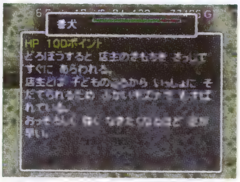
泥棒状態になったときのみ出現する特殊なモンスター。非常に攻撃力が高く、極限まで鍛えた盾がないと、あっという間にやられてしまう。また守備力も高いうえに、倒しても倒してもあとからあとから出現するので、鍛え上げた剣と盾がある場合以外は、戦うのは得策ではない。装備が充分でないときに、とうぞく番と遭遇するようなことがあったら、戦うよりもアイテムを使って逃げたほうがいいだろう。

番犬

ゴ	ー	ド	竜	爆	鬼	移
×	×	×	×	×	×	陸

番犬

HP：100　EXP：0　速度：2
力：6(—)　守備力：7
成長限界：—　HP上昇値：—
出現：—



攻撃力と守備力はとうぞく番より低いが、倍速行動なので対処がむずかしい。

とうぞく番同様、泥棒状態になったときのみ出現する。倍速で行動するため、戦うのも逃げるのも非常にむずかしい。盾を鍛えてあれば、番犬の攻撃に耐えることはむずかしくないが、番犬に手間取っているあいだにとうぞく番がくると、周りを囲まれて脱出できなくなる。囲まれる前にアイテムで脱出を図るのが賢い方法といえるだろう。というより、本来は装備が充分でないうちは泥棒しないのが一番なのだが。

第五部

制作スタッフインタビュー

「シレン」と「トルネコ」の違いは何ですか？「いえ、ないですよ」！！！

適度に辛くて、かなり悔しくて、すごく嬉しい 不思議のダンジョンのバランスをとる男

長畑 成一郎氏 インタビュー

長畑さんは企画室室長という偉い肩書きがありながら、「シレン」について何を聞いても、即座に「それはですね」と答えてくれる。たとえば、風魔の盾が一番最初に手に入るのは……こんな感じ。もちろんそれは、長畑さんがゲームのすみずみにまで目を光らせているから。でも長畑さんてどんな人？　どんなことを考えてシレンを作っているのだろう？

チュンソフト入社とそれまでのお話

—— このあいだ、中村社長にもいろいろとお話をうかがったんですよ。

長畑 ああ、じゃあ私はラクですね。

—— いえ、実はあんまりシレンの話をしてなくて、自作PCの話（P214参照）を（笑）。

長畑 あははは（笑）。あの人、物を組み立てたりするのがものすごい好きなんで、嬉しいんですよ。休みの日にパーツとか買ってるらしいんですけど、さすがに秋葉原となると彼も有名人で、なかなか店員にものが聞けないて言ってましたよ(笑)。

—— 中村さんは自作PC、じゃあ長畑さんの趣味はなんでしょう？

長畑 いろいろあるんですけど、最近はもっぱらゴルフです。競馬歴も長いんですよ。

—— 最近、ゴルフ行くヒマありました？

長畑 いやー「シレン2」をやってるあいだは行けないですよ。だから今年は全然やってません。

—— 長畑さん、競馬歴が長いっておっしゃいますけど、おいくつなんですか？

長畑 35。昭和40年生まれですね。

—— 中村さんと同じくらいですね。

長畑 学年が同じですね、でも同じクラスになったことはないんだけど。

—— え、同級生だったんですか？

長畑 出身高校が一緒なんですよ。って、大学も一緒なんですけどね（笑）。

—— じゃあ付き合いは長いですね。

長畑　もうかれこれ20年近い。でもときどき付き合いが薄くなったり濃くなったりをくり返して、まぁ腐れ縁っぽいですね(笑)。

——　そもそもどうしてチュンソフトに？

長畑　前に某コンピュータメーカーでプランナーをやってまして、そこは大きな会社なんだけどやっぱり年功序列があるんですね。それで社内で自分がやりたい仕事をやっていくには、ちょっと順番待ちかなって感じがしてたんですよ。そんなとき彼(中村さん)に「ちょっと一緒に仕事やろうよ」って誘われたんです。

——　大手企業からの転職ですよね(笑)。そのころのチュンソフトはどういう状況でした？

長畑　確か1991年とかなんで、ちょうど「ドラゴンクエストⅤ」と並行して「弟切草」を作ってたんですよ。当時社員も20人ぐらいで、メーカーデビューもしてないころですよね。

——　長畑さんはもともとどういったお仕事をされていたんですか？

長畑　受け持った製品の売り上げ目標を達成するにはどうしたらいいかっていうのを考えて、そのための細かいプランを立てて実行する、というような仕事です。

——　ゲームとはまったく関係ないですよね。

長畑　そうなんです。ゲームを作れるわけじゃないんで、誘われたときにはチュンソフトで私がやる仕事はないだろうと思っていたんです。だけど話しているうちに、これからチュンを大きくしていくためにはそういうのも必要だなぁ、前の会社である程度企画を重ねたことだし、多少お手伝い出来るかなぁ、という感じでご一緒させていただいたっていう。

——　で、チュンソフトに入社なさって、どういう部署に配属されたんですか？

長畑　企画室なんですよ。「弟切草」でようやくメーカーデビューできるかなぁ、とそういう時代で、みんな一丸となって「弟切草」のデバッグなんかをやってたんですよね。もちろん私も手伝って、いろいろユーザーの視点から意見を言ったんですよ。このゲームはこうしたほうがいいんじゃないかとか、この選択肢はこう変えたらいいんじゃないかみたいな話をした結果、何かデザイン出来るんじゃないの？とか、そういう感じになったんです(笑)。

——　プランナーとして入社したのに(笑)。

長畑　ええ。私の仕事としてはプランを立てて会社を大きくしていくということですけど、会社が小さいんでそんなこと言ってられないじゃないですか(笑)。そのころ「弟切草」の次は「ローグ」(P214解説参照)をやろうよっていう話があって、それが「トルネコの大冒険」(以下「トルネコ」)なんですけど、今期もやっぱり日銭がいるわ、じゃあちょっとサポート行くかなとか、そういう感じで10年やってきてるんですよ(笑)。

——　遠大な計画立ててる場合じゃない(笑)。

長畑　でもサポートに行ってるうちに、私のなかに不思議のダンジョン作りのスキルがたまっていって、結果的にはできあがった「トルネコ」も評価されたよっていう。

「トルネコ」でやり残したことと「シレン」の誕生

―― 今、「不思議のダンジョンシリーズ」のバランスをになっている長畑さんも、原点はサポートでしたか。しかしスタートが「トルネコ」とはさい先いいですよね。

長畑 いや、最初「トルネコ」はいい反応がなかったんですよ。出た当初は「何よこれ、死んでレベル1に戻るじゃないよ、こんなのロープレじゃないよ」みたいに言われちゃって。

―― あー、がっかりですね。

長畑 これは作ったはいいけど勇み足かなぁって。ひょっとしてこのゲームは自分だけがすごい好きで、私もマニアだったのかもしれない（笑）、なんて思ってました。

―― でも「トルネコ」は実際人気も出たし、ヒットしたじゃないですか。

長畑 1年ぐらいたって「何かトルネコっておもしろいよ」という風評を聞くようになったんです。当時は今ほどネットが普及してなくて、情報が伝わりにくかったのもあったと思うんですけどね。最初はあまりに反応がなくて、おもしろいのかもおもしろくないのかもよくわからない、という状況がずっと続きました。

―― その1年はどういう気持ちでした？

長畑 やっぱりこのゲームじゃだめなんだっていう（笑）。でも自分がやっててすごく楽しかったんですよ。だから自分なりには自信があったんですね。ただ、世のなかには良いゲームって沢山あるじゃないですか。売れなくて数字には結びついてはいないんだけども良いゲームっていうのは沢山あるんで、そのなかの1個かなぁっていうようなことを、ちょっと心のなかで隠し持ってたかな（笑）。

―― でも結果的にはヒットして「トルネコ」から「シレン」へと移行していくわけですけど、そもそもどうしてその段階でシレンという新しいキャラクターが出てきたのでしょう？ 普通に考えたら「売れたんだからトルネコのままでいいじゃん」とは思いませんか？

長畑 「トルネコ」ではアイディア的にやり残したことがたくさんあったんです。でもそれを表現するには「ドラゴンクエスト」の縛りがあった。たとえば商人のトルネコが泥棒するってどういうことよ、とか。それに「ドラゴンクエスト」っていうのは勇者がいて冒険をして、みんなを幸せにしていくシナリオじゃないですか。でも「不思議のダンジョン」っていうのは、死んだら全部なくなっちゃうし、どうも世界観が合わないかな、と思ったんです。

―― そこで新しいキャラクターを立てて、アイディアが活かせる世界観を作った？

長畑 そうですね。でもそれだけじゃなくて、チュンソフトがメーカーとして立ち上がった時期だったんで、できればキャラクターが欲しいと（笑）。ちょうどそのころ、世間でキャラクタービジネスがガーッと立ち上がってたときで、バンダイさんセーラームーンとかたくさんあっていいなぁって（笑）。それでウチもキャラクターがないとダメだよ、っていうなかでアイディアを出して、試行錯誤してできたのがシレンだったんです。

「シレン2」ができるまでなぜ4年もかかったのか

―― 「シレン」は「トルネコ」でやり残したことを形にしたわけですよね、それでもまだ満足できなかった?

長畑 「シレン2」(以下「2」)を作りたいっていうのは「シレン」を作ってるときからありました。やっぱり「シレン」を完成させてもやり残したアイディアとかあったんで。

―― 「2」は最初から64で出すと決めていたんですか?

長畑 64でやろうっていう企画だけあって、最初はあまり意識してなかったんですよ。まず企画は広げられるだけ広げようってやってたら、抱えきれないぐらいの大風呂敷に何入れんだお前ら、みたいな感じだったんです。

―― 開発期間は長かったですよね(笑)。

長畑 「2」は4年と何ヶ月かやってるんですよ(笑)。我々が64に慣れてなくて、64だったらこれはどうする? こうしよう、でもダメだったみたいな、ちっとも進んでるように見えない時期が長く続きました。そのあいだに企画を詰めたりしてたんですけど、「これは時間かかるね」って感じで進んでたんですよ。

―― 操作系や各ボタンの割り振りを決めるのもかなり難航したとうかがったのですが?

長畑 ええ、ウチは操作性やレスポンスにはうるさいんです。社長も自ら操作フェチ(笑)だって言ってるだけあって、チェックを通すのはすごく厳しいですから。でも本当に、操作系であーでもないこうでもないって、2年以上かけてたんじゃないかな? 一時期もう操作系の話はしたくなくなっちゃって、腫れ物に触らないようにみんなで別の作業に没頭してたくらい。

―― 満足いく調整はできましたか?

長畑 うーん、実は最後の最後まで、今回にかぎってコンフィグを付けようって言ってたんです。とりあえず操作方法を3パターンくらい作って、好きなものをユーザーさんに選んでもらおうって。でも最終的にはメモリとデバッグにようする時間が足りなかった。

―― 長畑さん的には、メモリと時間があったらコンフィグを付けていましたか?

長畑 ええ、付けていたと思います。あくまでも今回にかぎってですけど、私は「コンフィグがあったほうがいいかな派」だったんです。

―― 4年間はいろいろあったと(笑)。

長畑 で、そうしてるあいだに「シレンGB」やって「トルネコ2」やってっていう(笑)。

―― どっちも先に出ちゃいましたね(笑)。

「シレン2」の難易度と緊張感

―― 「シレン」はすごくむずかしくてイジワルでしたよね。そこがいいという意見もあったんですけど、今回の「2」はどうでしょう(笑)?

長畑 あれはもう反省材料ですよね。あんなにむずかしくしたら、そりゃみんなできんわなって。いや、まだ我々も若いとうか(笑)。ただ「2」も全体的に見るとやっぱりむずかしいんですよ(笑)。そのかわり前半は意識して難易度を抑えてありますね。

―― 前半というと、鬼ヶ島をクリアするあたりまでですか?

長畑 いや、実は鬼ヶ島は難易度が高いんですよ。おにぎり1個で行くとわかると思います。もちろん武器やアイテムを持っていくと楽になりますけど。おにぎり1個で行くと楽しいですよー。結構ヒーヒー言いますよ。

―― 長畑さんはユーザーに、ここでちょっと苦しんでもらいましょう、みたいな感じで計算したりするんですか?

長畑 それはないですね。ただ、今までの「シレン」や「トルネコ」とは違う刺激を入れたいっていうのが

ありますね。同じゲームだけど目先が変わった、ニュアンスが変わったっていうことを念頭に置いて作ってるんで。それでいうと、今回は「水」なんか小技が効いてるっていうか、いい感じで表現できたと思います。転んで物を落としたりとか、見えてるのに拾えないとか、ヒマキチが拾ってくれるとか。

—— 長畑さんくらい「不思議のダンジョン」っていうものがわかっていると、「ユーザーを手の上で転がしてやろう」みたいな気持ちになることはありませんか？

長畑 そんなの全然ないです。ただ、このゲームではおもしろさに「緊張感」ってあると思うんですよ。それをいかに出すかなんだけど、緊張感が持続できる時間は限度がありますよね。ずっと緊張しっぱなしだと疲れちゃってダメだと。だから人間が持続できる時間のなかでピークに持っていったり、心地よくなるようにっていうのは意識しています。それ以外のことはあまり考えてないですね（笑）。寝ながら浅いフロアをやってるんだけど、だんだん目が冴えて起きるとか、そういう感じのゲームの難易度にならないかなあって。

意地悪な部分 気持ちいい部分

—— 今回ちょっと意地悪しすぎちゃったっていう部分はありますか？

長畑 あー、ありますよ。どうがんばってもイッテツ戦車って強すぎですよね（笑）。

—— 中級のケンゴウとかも嫌じゃないですか？出会い頭に涙した人も多いと思います。

長畑 ああ、私のなかでは中級は駆け抜けるところなんですよ。ゲームとしては普通に難易度を上げるだけじゃなくて、違いを出したかったんです。ああ、ここは敵にかまわないで走り抜けると楽なんだ、みたいな。

—— 攻略のアプローチの違いですか？

長畑 場所によっては戦わないで走り抜けるとか、そういうイメージで私が作ったっていうだけで、そのとおりにしてほしいっていうんじゃないですよ（笑）。だから個人的には鬼ヶ島に武器持たないで入ってみてよ、っていうのはありますけど、だからって武器持って仲間連れて入ってもOKじゃないですか。

—— 今回は分裂の杖、壺とか身代わりの杖のように、それさえあればどうにかなるっていうアイテムが減りましたね。

長畑 我々作ってる側から見ると、そういう強いアイテムはもうお腹いっぱいだろうと思ってるんですよ。だからなるべく外すようにしました。ただ、背中の壺は入れるべきか外すべきか最後までもめました。さんざん迷って結局はなくしちゃったんですけどね。

—— では逆に、今回サービスしすぎちゃったなっていう部分はありますか？

長畑 マルジロウはおいしいですよねぇ（笑）。本当はそれを知ってる人と知らない人で差がつくのが嫌なんですよ。知ったことであまりにも楽になるのは作り手として、ユーザーさんに失礼だと思っていますが……もともと難しいゲームなんで、

そういう部分でストレスを発散してもらえればいいなと。抜け道っていうか気持ちよさですよね。
—— 長畑さんが気に入っているダンジョンはどこですか?
長畑 マップの雰囲気とモンスターや罠の種類、配置でいったらドロロヶ浦が気に入ってます。あと神社の隠し穴もおもしろいと思いますよ。それにこのダンジョンには秘密があるんで、ぜひそれにも挑戦していただければ、って感じですね。まさに鬼畜のダンジョンです。やっぱり人として……(笑)。ああ、あと最果ての道は丁寧に作ってあります。

「シレン」と「トルネコ」はどこが違うだろう?

—— 長畑さんにとって「シレン」と「トルネコ」の違いは何ですか?
長畑 いえ、ないですよ。
—— ない!「シレン」を「シレン」たらしめているとか、これがあるから「シレン」なんだっていう基準みたいなものは?
長畑 何ですかそれは(笑)。うーん「トルネコ」は「ドラゴンクエスト」のキャラクターを使っているということもあって、「これじゃあドラクエっぽくないよね」とか言いますけど、「シレン」ではそういうのもないですよ。
—— じゃあシレンとかコッパなんかのキャラクターに対するこだわりはありますか?
長畑 ないですね。ロープレは物語が好きな人もいるっていうのはわかります。だからもっとゲームのシステムと物語のバランスをとらなければいけないかな、とは思うんですけれど、じゃあどっちを取るかと言われたら、結局ゲーム性を取りますよね。ただ、興ざめするようなことはしたくないんですよ。

—— それでも大勢で「シレン」を作っている以上、指針が必要だと思うんですよ。
長畑 それはおもしろさです。思想なんてあったもんじゃない。だから逆におもしろさにはどん欲だと思います。ダンジョン単体へのこだわりもなくて、鬼ヶ島がメインでほかのダンジョンがオマケ、なんて考えたことは一度もないです。いろいろ用意したなかで、どれかひとつでもおもしろいって言ってよ(笑)って。
—— そうですか、今の「シレン」はいい形だから、それを守っていこうという姿勢ではないんですね。前向きというか求道的ですね。
長畑 よく言われたのが、「トルネコ」のときに完成したから次はないよねとか、スーファミでここまで作っちゃったからもう大変でしょ、ということです。でも、そういう風に言われても、そこから先を出せるのがいいシリーズだと思うんですよ。

やり残したことと理想のダンジョン

—— これだけ作り込んでも、やっぱり「2」でもやり残したことがあるんですよね?
長畑 ええ、やり残したことはまだまだたくさんあります。モンスターやダンジョンだってもっと増やしたいし、不満ってほどじゃないけど、土偶ももう少し研究したかった。
—— 土偶にはすごい可能性を感じますね。

長畑　そうなんですよ！　あれは本当にいろいろといじり回して、最初は持ち運べたらどうだ、置いたり倒したり、ランダムで倒れたりっていうのはどうだって考えてたんですよ。でも、持ち運べると罠と差別化できなくなるんで、今の形に落ち着いたわけです。でも今でも、実はもっといろいろな要素があったんじゃないかなー、って。

――　モンスターももっと欲しいですか？

長畑　ええ。今の数だと同じモンスターを、複数のダンジョンで使い回さなきゃいけない。だからたとえば、「鬼ヶ島のこのモンスターをもう少し強くしたらゲームがもっと楽しくなるのに」って思っても、あ、でもこいつは山道にも出てたよなって、その結果が複数のダンジョンに影響を与えちゃう。

――　単純に、モンスターを増やせばいいというわけでもないんですね。

長畑　もう1匹モンスターを増やしたいなんて言ったら、デザインやモデリング、アニメーションの人間たちに「またデザインから？」とか「2週間かかるよ」って言われた日には、「そっか～」って悩んじゃいますよね（笑）。

――　そもそも、長畑さんが理想とするダンジョンはどんな形なんですか？

長畑　ゲーム中、ダンジョンがひとつしかない。で、そこに全部の要素が詰まっているんです(笑)。これはかなり楽しい穴になりますよ。それができたらモンスターの強さとかもなだらかに変わっていくし、我々の予想しなかったドラマティックなことが起こるんじゃないかと思いますね。本来ならそれを目指して作りたいですね。まぁ、現実には開発期間もコストもそんな贅沢なことは許されませんけど。

シレン的な日常から反対のベクトルの何かへ

――　ところで長畑さんは、ずいぶん長いあいだ「不思議のダンジョン」を作り続けられてますけど、日々の生活が「シレン」的になったりしませんか？

長畑　チュンソフトっていう会社のなかで「シレン」を作り続けている以上、生活の一部になっているということはありますね。それ以外でも、トイレでフッとアイディアを思いついたりもしますよ。でも忘れちゃうんですよね。一時期本気でボイスレコーダーを使おうかと思いましたもん。

――　ただこれだけ長く「不思議のダンジョン」に関わっていて、それ以外のゲームを作りたくなったりしませんか？

長畑　作りたいですよ！　アイディアもいろいろあるし、企画レベルで動いてるものはあるんです。ただ、いかんせん「シレン」や「トルネコ」が忙しくなるとどうしても……。でも、やっぱり今までとは違うベクトルの物を作りたいんですよ。ぜひ形にできるようにしたいんで、楽しみにしていてください。

――　では最後に「シレン2」を楽しんでいるであろうファンの方々に、メッセージをお願いします。

長畑　「シレン」を遊んで「2」を待っていただいた方、お待たせしました。「2」はすごく時間がかかっちゃったんですけど、クオリティには自信を持って出せたかな、と。我々もみなさんの期待には全力で応えたつもりなんで、楽しんでいただけたらと思います。ただ、まだまだやり足りないこともあるんで、次回作も期待していてください。

長畑 成一郎

チュンソフト企画室室長　1965年3月3日生まれ
企画室所属として社長である中村光一氏の意志決定を補佐する。同時に「チョコボの不思議なダンジョン」以外の「不思議のダンジョン」シリーズすべてに関わり、今作「風来のシレン2」ではゲームバランスデザインとして、ゲームの企画、システムからモンスターやアイテムのパラメータ、出現位置にいたるまで細かく監修している。

教えて！中村さん!!

中村光一といえば、「サウンドノベル」シリーズ、「不思議のダンジョン」シリーズのヒットによりその名を確たるものにしたゲームデザイナー。そんな中村さんが高校時代に天才と呼ばれていたことや「ドラクエ」のプログラムを組んでいたことを知っているだろうか？　ここでは、そんな中村さんの業績に始まり、チュンソフト、「シレン2」、そしてこれからを教えてもらってきました！

中村　光一

1964年8月15日生まれ。高校時代からコンピュータゲームを作り始め、当時の専門誌等にこれを投稿。その卓越した技術で天才と呼ばれる。1984年、大学1年生のときにチュンソフト設立。学生社長となる。以後、次々とヒットタイトルを手がけ、現在に至る。

中村さんは、どうしてゲームを作り始めたんですか？

そもそも僕は「ゲーム」が好きなんです。テレビゲームにかぎらず、ピンボールとか麻雀とか、ゲームの要素が入っているものなら全部大好きなんですよ。それで僕が中学生だったとき、「インベーダー」がすごくはやってて、やっぱりどっぷりとハマっちゃった。そのころ、芸能人なんかが「インベーダー」の機械を買って、自分の家で遊んでるっていうのを聞いてすっごいうらやましかった。だから「自分も大人になったら絶対買うんだ！」って思ってたんですよ（笑）。とにかく自分の家でゲームができる、っていうのが夢でした。

高校に入ったら、すぐにコンピュータの同好会へ。単に「ゲームで遊べるかも？」ぐらいの気持ちだったんだけど、先輩にプログラムを教えてもらうと、すごくおもしろくなってきた。それで新聞配達のアルバイトをして（笑）パソコンを買いました。最初は雑誌にのってるプログラムを打ち込んで満足してたんだけど、もの足りなくなっちゃった。そのころは今と違って、ゲーセンではやっているようなゲームを遊びたかったら、自分で1から作るしかなかった。だから自然といろいろなゲームを作るようになったんです。プログラムを組んだり音楽をつけるのも楽しかったから、どんどんのめり込んじゃって（笑）。で、高校3年生のとき、エニックスのゲームコンテストに「ドアドア」を応募したら賞をいただけたんですよ。でも、賞をもらったからこの仕事を選んだんでじゃなくて、それ以前にもいろいろな雑誌にプログラムを送って、原稿料をもらったりしていたんです。そのころから「東京行って、ゲームの会社を作る！」って決めてました。だから今の僕は、あのころの予定通りなんです。

※赤い文字部分はP214からの解説を参照のこと

どうして会社を作ったんですか?

上京して大学に入って、半年くらいは遊んでました。実は「ドアドア」が商品化されてお金があったんですよ(笑)。ところが、半年くらいたつとだんだん売れなくなる。そろそろ何か作らないと、ってことで「ニュートロン」を作ったんですけど、そのときは高校から一緒にやってた友達や大学で集まったメンバーたちと、サークル半分で作業していました。でも狭いアパートに集まってやっててもダメだし、どうせなら会社にしよう! という感じで、大学1年の春休みにチュンソフトを作りました。社員は5人でした。

社長はどんなことをやるんですか?

いかにおもしろいゲームを作っていけるか、いかにたくさん売るかを考えています。人に会ったりも多いですね。今はさすがに自分でプログラムはしないけど、常にゲームを作っているという意識はあるし、ちゃんと現場にもいます。当然、ゲームのクオリティチェックは必ず自分でやります。そのために夜中に出社して、コツコツとプレイしたりしてますよ(笑)。特にソフトの発売が近くなると、昼夜関係なく働いてます。これが体にこたえるんですよ。本当にもう徹夜はできないんで、必ず家には帰るようにしてます(笑)。

休みの日は何をしてますか?

最近、自作PCにハマってるんです。今まで何年もコンピュータと付き合ってて、ハードに興味を持ったことなんてなかったのに、始めたらもう楽しくて。雑誌読んだり秋葉原のマップ見たり、ネットで情報集めたり……よく利用するホームページの更新が土曜なんだけど、それが待ち遠しくてしょうがないんです(笑)。だって英文のマニュアルや英語のサイトを見て、「こんなに英文を読むの大学時代以来だ」と思いながら、本当に一生懸命辞書片手に訳してるくらいですから。ただ、自作PCは楽しみが仕事に直結してるから、得た知識やスキルを全部活かせて、こんないいことないです(笑)。それと、自作PCのおもしろさを違う形で変換して、ゲームで表現できないかな、とも思っているんですよ。でもよく考えると、ネットで情報を集めたり、部品を考えて組み合わせるとか、秋葉原でいかに安く買うかも、組み立てるのも「ゲーム」ですよね。情報集めて、考えて、手に入れて、試してのくり返しですから。

解説

麻雀　チュンソフトルールでは中は二役。

「インベーダー」　1978年にタイトーより販売され、日本中にブームを巻き起こしたシューティングゲーム。正式名称は「スペース・インベーダー」。

ゲームコンテスト　エニックスが開催した、第1回ゲーム・ホビー・プログラムコンテストのこと。このとき同じく入賞したのが堀井雄二氏で、この縁から共同でゲームを作るようになる。

「ドアドア」　主人公のチュン君がはしごを使って逃げ回りつつ、敵をドアに閉じこめていく、パズル性の高いPC8801用アクションゲーム。続編に「ドアドアmk.II」がある。

「ニュートロン」　さまざまな行動パターンの虫から逃げつつ、木の実を集めるアクションゲーム。敵キャラクターの豊富さは異色だった。

自作PC　用途に合わせてパーツを用意し、それを自分で組み立てて作ったコンピュータのこと。現在は世界に20枚しかないという最新のパーツ(レードカード)を予約し、幸福満喫中。

堀井さん　「ドラゴンクエスト」を産んだゲームデ

今まで作ったゲームのこと、教えて下さい

「ドアドア」は初のオリジナルゲームだったんで、これで優勝して賞金100万円取るぞー！　と思ってました。もう取る気満々だったんだけど、結果は準優勝（笑）。そのあと「ニュートロン」「ドアドアmk.II」ときて、堀井さんとファミコンで「ポートピア連続殺人事件」を作るんです。そのころ堀井さんは「ウルティマ」、僕は「ウィザードリィ」にハマっていて、ふたりで「ロープレ作りたいよねー」なんて話してました。そのうち話がどんどん進んで、初期段階で鳥山さん、終盤にはすぎやま先生が参加して「ドラゴンクエスト」ができていったんです。「ドラゴンクエスト」に関してウチの会社は「V」までプログラムを担当しました。自社ブランドはスーファミの「弟切草」が最初。会社は今年（2000年）で18年めなんだけど、発売されているソフトが21本だから、本当に1年に1本くらい（笑）。でも、実は並行して作ってるから、1本に2、3年かけてるのもあります。特に「街」なんか「弟切草」出てすぐシナリオ書き始めてるから長いですよ。「ドラゴンクエストII」のころは1本8ヶ月くらいでできた気がするんですけどね（笑）。

ゲームデザイナーになるのに、必要なのは？

いろいろなことをやって、自分がどれだけおもしろい体験をしてきたか、楽しいことを知ってるかは大事ですね。欲を言えば、そのおもしろさを論理的に分析する能力、最低でもおもしろいかおもしろくないかがわからないと、物は作れないですよね。

もし将来ゲームを作りたいんだったら、本当に何事にも一生懸命取り組んだほうがいいですよ。ゲームをやるのも必要だし、絶対に勉強だって必要だし、何よりもゲーム以外の楽しいこともいっぱい知らなきゃいけない。それと勉強にしろゲームにしろ、楽しみながらやるのが一番です。目的を達成するために自分でアイデアを出して工夫していかないと身に付かない、伸びていかない力っていうのもありますから。

うーん、ゲームデザイナー。……とは言っても実は僕、自分がゲームデザイナーだっていう意識はないんです。昔、ゲームを作るっていったら、プログラムからグラフィックから音楽から、全部自分でやらなきゃいけなかった。だからその流れでいうとプログラマーであり、ゲームを……作る人？　になるのかな（笑）。

ザイナー、堀井雄二氏のこと。堀井氏は当時「少年ジャンプ」でゲームコーナーのライターをしつつ、自らゲームを作っていた。

「ポートピア連続殺人事件」　堀井雄二氏が手がけたパソコン用アドベンチャーゲーム。ファミコン版では堀井氏がシナリオ、中村さんがプログラムをつとめ、エニックスより発売された。

「ウルティマ」　1981年に米国でアップルIIというコンピュータ用に発表され、人気を呼んだRPG。見下ろし型RPGのはしりとしても有名。以後シリーズを重ね、現在では「ウルティマ　オンライン」として、オンラインゲームにも登場。

「ウィザードリィ」　1981年に発売された、アップルII用のRPG。当時ウルティマと人気を二分し、こちらは3DRPGのはしりとも言うべき存在。

鳥山さん　漫画家、鳥山明氏のこと。「ドラゴンクエスト」ではモンスターデザインを手がける。

すぎやま先生　「ドラゴンクエスト」シリーズや一連のチュン作品で音楽を手がける作曲家、すぎやまこういち氏のこと。

「不思議のダンジョン」シリーズはどうやって生まれたのですか？

「弟切草」が終わって何を作ろう？　っていうときに、スタッフが「ローグ」にハマってて、次はこういうのを作りたいって言ったんです。で、僕もゴールデンウィークに、家でひとりコツコツと遊んでみたんだけど、どこがおもしろいのかわからなかった（笑）。でも我慢して我慢して続けたら、あるとき「このアイテムはこうやって使ったらおいしいはずだ」って気づいて、それを試してうまくいったときの快感！(笑)。それで、おもしろさがわかるまでに時間がかかって敷居は高いけど、これを噛み砕いてゲームにできたら今ままでの家庭用ゲーム機にはないな、と思ったんです。そこで、最初の敷居を下げるために、慣れ親しんだ「ドラゴンクエスト」と「トルネコ」を使ったらどうか、と考えたんですね。堀井さんにも相談したら、「じゃあやってみなよ」って言われたんで、そんな感じで不思議のダンジョンは生まれました。

「不思議のダンジョン」シリーズそれぞれの違いは？

「トルネコ」はメジャータイトルのキャラクターなんで、不思議のダンジョンをなるべく多くの人に遊んでもらう担当なんです。逆に「ドラゴンクエスト」の世界では御法度の、肉を食べちゃうとか、商人が泥棒しちゃまずいだろう、っていう部分も盛り込んで、内容的に「深み」を追求したのが「シレン」だと思います。おもしろければどんなアイデアも取り入れる、我々クリエイター魂の挑戦です(笑)。「チョコボ」はスクウェアさん主導で作った「不思議の（な）ダンジョン」ですよね。

スライムとマムルとチョコボこのなかで一番好きなのは？

たしかにどのキャラクターにも関わっているんですけど、それはやっぱりマムルでしょう(笑)。当然ですよね(笑)。

ゲームは○○が一番？

ゲームはやっぱりロムですよ！　速いし読み込み時間ないし。値段さえ安くなるなら絶対ロムがいいですよ!!　でも、純粋な家庭用マシンからロムがなくなっちゃって、寂しいし悲しいですよねぇ(笑)。

解説

「弟切草」　テキストと効果音を楽しむ新ジャンル、サウンドノベルの第一弾。選択肢を選ぶことでその後の物語が変化していく。
21本　見落としやすいタイトルに、ファミコンの「TETRIS2 +BomBliss」(発売元BPS)と「ファミコンジャンプII」(発売元バンダイ)がある。なかでも名作「TETRIS2 +BomBliss」は当時としては異例の時間をかけて練り込まれたソフトだけに、中村さんも思い出深いという。
「ローグ」　「@」などの記号や英字だけで構成されたパソコン用RPG。プレイするたびに変化するダンジョンや、識別されていないアイテムを拾いつつダンジョンを進む部分など、不思議のダンジョンシリーズに大きな影響を与えている。
「トルネコ」　「不思議のダンジョン　トルネコの大冒険」(SFC)。「ドラゴンクエスト」シリーズの世界観のなか、「ドラゴンクエストIV」の人気キャラクター、トルネコが活躍するRPG。1993年にはそのゲーム性が高い評価を受けて「日本ソフトウェア大賞93」を受賞。PSで続編「ドラゴンクエスト

「シレン2」のできばえに満足していますか？

今回はハードが64なんで、我々の作った物がどこまで子供に遊んでもらえるかな、っていう不安もあったんですけど、個人的には高い点数を付けてます（笑）。特にもののけ王国がおもしろいと思うんですよ。あんまり難しそうじゃないんだけど、実は奥が深いんですよね。でも、もちろん「もっとこうしたい」っていう部分もありますよ。たとえば「土偶」なんかは不満っていうほどじゃないけど、もうちょっと練り込めたかもしれませんね。

「シレン」を遊んでいるファンにひとこと

前作の「シレン」は、本当に自分自身がうまくならないとクリアできないっていう感じだったじゃないですか。でも今回はコツコツと遊んでいれば、エンディングにたどり着けるようにしてあるんです。だから腕を磨いて早解きを目指すのもいいし、のんびりとエンディングを目指してもいい。好きな遊びかたで楽しんでもらえたらなぁと思います。あと、「シレン」には発見していく喜びがありますから、全部攻略本に頼ったりしないで、自分で何かを気付いたり、見つけたときの喜びを味わってください。

中村さんは夢や野望、やりたいことはありますか？

目の前のささやかな夢は、自社ブランドで100万本を越えるヒットを達成したい（笑）。あとは自分たちが純粋におもしろいと思ったものを作り続けたいかな。具体的なことでは、オンラインゲームを作りたいんです。まだまだ未知の領域なんで、楽しいことがあるんじゃないかと思って（笑）。サウンドノベルや不思議のダンジョンもそうでした。未開の地を行くのは大変だけど、わがままもできるんですよ。だって1からのルールを自分たちで決めていいんだから。

キャラクターズ　トルネコの大冒険2　不思議のダンジョン」が発売されているが、「トルネコ」と違いこちらでは泥棒解禁となっている。

「チョコボ」　「チョコボの不思議なダンジョン」（PS）は、人気キャラクター「チョコボ」を主人公にした、スクウェア版不思議のダンジョン。人気タイトル「ファイナルファンタジー」のモンスターや世界観を踏襲し、システムはオリジナルのものになっている。中村さんはこのソフトにアドバイザーとして参加。

あ

アークドラゴン 【あーくどらごん】 177
アイアントド 【あいあんとど】 179
アイアンヘッド 【あいあんへっど】 76,145
アイアンヘッドの頭 【あいあんへっどのあたま】 81,99,133
足軽どん 【あしがるどん】 73,74,84,146
アスカ 【あすか】 51
あなぐらマムル 【あなぐらまむる】 74,76,84,191
あばれ馬将軍 【あばれうましょうぐん】 149
アメンジャ 【あめんじゃ】 75,76,84,86,147
荒馬ザムライ 【あらうまざむらい】 149
イアイ 【いあい】 160
イガイガボトボト 【いがいがぼとぼと】 34,68,69,82
胃拡張の種 【いかくちょうのたね】 81,82,138
いかずちの巻物 【いかずちのまきもの】 67,69,81,139
石 【いし】 67,68,69,81,137
イダテン 【いだてん】 74,75,148
イッテツ戦車 【いってつせんしゃ】 188
命の草 【いのちのくさ】 67,68,69,81,82,138
いやすぎガッパ 【いやすぎがっぱ】 186
岩 【いわ】 67,143
馬武者 【うまむしゃ】 73,149
ウルロイド 【うるろいど】 77,84,150
うろこの盾 【うろこのたて】 67,68,69,81,134
エスカルゴン 【えすかるごん】 151
エビルカンガルー 【えびるかんがるー】 86,182
炎上の巻物 【えんじょうのまきもの】 67,68,69,81,139
遠投の腕輪 【えんとうのうでわ】 67,68,69,81,82,136
遠投の土偶 【えんとうのどぐう】 36,82
大型地雷 【おおがたじらい】 34,69,82,99
オオカブトの盾 【おおかぶとのたて】 61,67,68,69,81,82,134
大きなおにぎり 【おおきなおにぎり】 67,68,69,81,99,137
おおチンタラ 【おおちんたら】 172
大部屋の巻物 【おおべやのまきもの】 81,82,99,139
おしうり 【おしうり】 203
弟切草 【おとぎりそう】 67,68,69,81,99,138
落とし穴 【おとしあな】 34,82,99
オトト軍曹 【おととぐんそう】 74,84,152
オトトげんすい 【おととげんすい】 152
オトトスピア 【おととすぴあ】 68,81,99,132
オトト大将 【おととたいしょう】 84,152
オトト兵 【おととへい】 74,84,152
鬼親分 【おにおやぶん】 87,201
おにぎり 【おにぎり】 67,68,69,81,99,137
おにぎりの土偶 【おにぎりのどぐう】 36,82
鬼サソリ 【おにさそり】 86,175
鬼よけ水 【おによけみず】 67,68,143
おはらいの巻物 【おはらいのまきもの】 61,67,68,69,81,82,139
オヤジ戦車 【おやじせんしゃ】 84,188

か

会心の矢 【かいしんのや】 81,82,137
回転板 【かいてんばん】 34,67,68,69,82,99
回復の腕輪 【かいふくのうでわ】 69,81,136
回復の剣 【かいふくのけん】 25,133
回復の杖 【かいふくのつえ】 67,68,69,81,99,140
海龍 【かいりゅう】 168
火炎草 【かえんそう】 67,68,69,81,138
火迅風魔刀 【かじんふうまとう】 133
ガゼル教皇 【がぜるきょうこう】 185
カタナ 【かたな】 61,67,68,69,81,133
形見の壺 【かたみのつぼ】 142
かつおぶし 【かつおぶし】 81,132
かまいたちの矢 【かまいたちのや】 81,82,137
ガマグッチ 【がまぐっち】 84,153

ガマゴン	【がまごん】	153
ガマラ	【がまら】	74,153
カミカゼ	【かみかぜ】	148
紙一重の腕輪	【かみひとえのうでわ】	81,136
カラクロイドの盾	【からくろいどのたて】	134
ガラハ	【がらは】	85,201
からぶりの杖	【からぶりのつえ】	67,68,69,81,82,140
ガリガリオニ	【がりがりおに】	200
ガルムドラゴン	【がるむどらごん】	189
皮の盾	【かわのたて】	67,68,69,81,134
岩獣ガガン	【がんじゅうががん】	86,154
岩獣ズドン	【がんじゅうずどん】	77,154
岩獣ドガガーン	【がんじゅうどががーん】	154
かんにんぶくろ	【かんにんぶくろ】	86,155
木	【き】	67,68,143
ギガヘッド	【ぎがへっど】	145
きたえた木の盾	【きたえたきのたて】	69,81,134
きたえた木刀	【きたえたぼくとう】	81,132
ギタンの土偶	【ぎたんのどぐう】	36,82
木づち	【きづち】	69,81,82,132
木の矢	【きのや】	68,69,81,137
木の矢のワナ	【きのやのわな】	34,67,68,69,82
ギャイラス	【ぎゃいらさう】	156
ギャドン	【ぎゃどん】	156
ギャンドラー	【ぎゃんどらー】	156
行商人	【ぎょうしょうにん】	203
巨大なおにぎり	【きょだいなおにぎり】	61,68,69,81,137
キララ	【きらら】	54
キングオトシゴン	【きんぐおとしごん】	173
金の剣	【きんのけん】	132
金の盾	【きんのたて】	134
銀の矢	【ぎんのや】	67,68,69,81,137
クオーターの杖	【くおーたーのつえ】	99,140
クギワラドール	【くぎわらどーる】	197
草受けの杖	【くさうけのつえ】	81,82,140
草投げの杖	【くさなげのつえ】	81,82,140
くねくね草	【くねくねそう】	138
くねくねハニー	【くねくねはにー】	84,86,157
くねくねよけの腕輪	【くねくねよけのうでわ】	81,136
ゲイズ	【げいず】	74,84,158
ケロケロの雨	【けろけろのあめ】	34,67,68,69,82
ケロケロぼうず	【けろけろぼうず】	84,159
ケロぼうず	【けろぼうず】	73,84,159
ケンゴウ	【けんごう】	75,76,84,160
ケンゴウの刀	【けんごうのかたな】	133
剛剣マンジカブラ	【ごうけんまんじかぶら】	81,133
合成の壺	【ごうせいのつぼ】	69,81,82,142
氷の巻物	【こおりのまきもの】	81,82,139
ゴーレム	【ごーれむ】	76,84,161
ゴスンドール	【ごすんどーる】	197
ゴツオニ	【ごつおに】	84,85,199
ゴッツアーン	【ごっつあーん】	176
コドモ戦車	【こどもせんしゃ】	74,76,84,188
ゴリボット	【ごりぼっと】	150
ころばしの土偶	【ころばしのどぐう】	36,82
ころばぬ先の杖	【ころばぬさきのつえ】	67,68,69,81,82,99,140
ころび石	【ころびいし】	34,67,68,69,82,99
こんぼう	【こんぼう】	67,68,69,81,132
ごんぼう	【ごんぼう】	81,132

さ

最高の岩	【さいこうのいわ】	69,143
最高の鬼よけ水	【さいこうのおによけみず】	69,143
最高の木	【さいこうのき】	68,143
最高の砂鉄	【さいこうのさてつ】	69,143

最高の土 【さいこうのつち】 69,143
雑草 【ざっそう】 138
砂鉄 【さてつ】 67,68,143
サトリの盾 【さとりのたて】 134
サトリのつるはし 【さとりのつるはし】 25,133
侍どん 【さむらいどん】 73,84,146
三階の屋根かざり 【さんかいのやねかざり】 99,143
しあわせ草 【しあわせそう】 67,68,69,81,82,138
しあわせの盾 【しあわせのたて】 82,134
しあわせの杖 【しあわせのつえ】 81,140
仕入れ直しの巻物 【しいれなおしのまきもの】 81,139
しおいやん 【しおいやん】 73,76,162
しおかんべん 【しおかんべん】 162
しおやだん 【しおやだん】 162
識別の壺 【しきべつのつぼ】 67,68,69,81,82,142
識別の巻物 【しきべつのまきもの】 61,68,69,81,139
シップウ 【しっぷう】 77,86,148
シハン 【しはん】 160
しびれサソリ 【しびれさそり】 175
シャーガ 【しゃーが】 73,84,163
シャチーダ 【しゃちーだ】 164
シャチーン 【しゃちーん】 164
シャチオーン 【しゃちおーん】 164
ジャノメぼうず 【じゃのめぼうず】 86,159
重装の盾 【じゅうそうのたて】 69,81,134
10ダメージの土偶 【じゅうだめーじのどぐう】 36,82
シューベル 【しゅーべる】 165
召喚スイッチ 【しょうかんすいっち】 34,69,82,99
ショウカンマル 【しょうかんまる】 75,84,167
成仏のカマ 【じょうぶつのかま】 67,68,69,81,82,132
女王グモ 【じょおうぐも】 77,166
地雷 【じらい】 34,67,69,82,99
地雷ナバリの盾 【じらいなばりのたて】 67,68,69,81,82,134
ジライヤ 【じらいや】 73,84,167
水神龍 【すいじんりゅう】 168
すいだしの巻物 【すいだしのまきもの】 81,82,139
すいてきポットン 【すいてきぽっとん】 34,68,69,82
スイテキマル 【すいてきまる】 73,74,76,84,167
水龍 【すいりゅう】 86,168
スーパーゲイズ 【すーぱーげいず】 158
スカイドラゴン 【すかいどらごん】 177
スカルドラゴン 【すかるどらごん】 189
ストーンゴーレム 【すとーんごーれむ】 161
スパークソード 【すぱーくそーど】 69,81,133
すばやさ草 【すばやさそう】 67,68,69,81,82,99,138
ズルキチ 【ずるきち】 195
ズングリオニ 【ずんぐりおに】 85,199
聖域の巻物 【せいいきのまきもの】 67,68,69,81,82,99,139
象牙の剣 【ぞうげのけん】 133
象牙の盾 【ぞうげのたて】 134
装備はずしのワナ 【そうびはずしのわな】 34,68,69,82
ゾワゾワの巻物 【ぞわぞわのまきもの】 81,139

た

タイガーウッホ 【たいがーうっほ】 73,74,75,76,169
タイガーウホーン 【たいがーうほーん】 169
タイガーウホホ 【たいがーうほほ】 86,169
大こうずいのワナ 【だいこうずいのわな】 34,82,99
大三元の剣 【だいさんげんのけん】 133
大三元の盾 【だいさんげんのたて】 134
大将どん 【たいしょうどん】 75,84,146
ダイジライヤ 【だいじらいや】 167
大店長 【だいてんちょう】 202
大バクハツの土偶 【だいばくはつのどぐう】 36,82
大砲の弾 【たいほうのたま】 67,68,69,81,82,99,137

大落石のワナ【だいらくせきのわな】34,82
大漁旗【たいりょうき】99,143
ダイレップウ【だいれっぷう】148
タウロス【たうろす】170
高とび草【たかとびそう】67,68,69,81,82,99,138
タベラレルー【たべられるー】171
たまらんガッパ【たまらんがっぱ】186
チェインヘッド【ちぇいんへっど】86,145
ちからの腕輪【ちからのうでわ】67,68,69,81,82,136
ちからの草【ちからのくさ】67,68,69,81,82,138
地の恵みの巻物【ちのめぐみのまきもの】67,68,69,81,82,139
チビオニ【ちびおに】84,85,199
ちゅうチンタラ【ちゅうちんたら】74,172
ちょきんの壺【ちょきんのつぼ】67,142
チンタラ【ちんたら】73,74,76,84,172
使い捨ての剣【つかいすてのけん】81,133
使い捨ての盾【つかいすてのたて】67,68,69,81,134
土【つち】67,68,143
壺増大の巻物【つぼぞうだいのまきもの】81,82,139
壺われずの巻物【つぼわれずのまきもの】81,99,139
つるはし【つるはし】81,132
鉄の矢【てつのや】67,68,69,81,137
鉄の矢のワナ【てつのやのわな】34,67,68,69
テッポウ竜【てっぽうりゅう】84,86,173
テッポーウオー【てっぽーうおー】84,173
デビルカンガルー【でびるかんがるー】182
デブータ【でぶーた】86,174
デブータの石【でぶーたのいし】67,68,69,81,99,137
デブーチョ【でぶーちょ】174
デブートン【でぶーとん】174
デロデロの湯【でろでろのゆ】34,68,69,82
天使の種【てんしのたね】82,138
店主【てんしゅ】202
店長【てんちょう】202
天の恵みの巻物【てんのめぐみのまきもの】67,68,69,81,82,139
どうくつマムル【どうくつまむる】191
とうしの腕輪【とうしのうでわ】67,68,69,81,82,136
とうぞく番【とうぞくばん】204
どうたぬき【どうたぬき】69,81,133
とうめいの杖【とうめいのつえ】99,140
毒消し草【どくけしそう】67,68,69,81,82,138
毒サソリ【どくさそり】74,84,175
特製おにぎり【とくせいおにぎり】81,137
毒草【どくそう】67,68,69,81,82,138
毒矢のワナ【どくやのわな】34,68,69,82
ドシャブリぼうず【どしゃぶりぼうず】159
ドスコーイ【どすこーい】176
トドの盾【とどのたて】81,134
殿様どん【とのさまどん】146
ドラゴン【どらごん】86,177
ドラゴン草【どらごんそう】67,68,69,81,82,138
トラバサミ【とらばさみ】34,67,68,69,82,99
ドレインバスター【どれいんばすたー】68,81,82,133
鈍足の杖【どんそくのつえ】68,81,99,140
鈍足のワナ【どんそくのわな】34,67,68,69,82,99
トンネルの杖【とんねるのつえ】81,140

な

長巻【ながまき】67,68,69,81,133
ナシャーガ【なしゃーが】163
なりきりマスク【なりきりますく】194
二階の屋根かざり【にかいのやねかざり】99,143
にぎり親方【にぎりおやかた】86,178
にぎりへんげ【にぎりへんげ】73,84,178
にぎりみならい【にぎりみならい】74,76,84,178

にぎりもとじめ ―― 【にぎりもとじめ】―― 178
如意棒 ―― 【にょいぼう】―― 81,133
ぬすっトド ―― 【ぬすっとど】―― 73,76,179
眠りガス ―― 【ねむりがす】―― 34,68,69,82,99
ノーコンの腕輪 ―― 【のーこんのうでわ】―― 136
のりうつりの杖 ―― 【のりうつりのつえ】―― 81,82,99,140
呪いよけの盾 ―― 【のろいよけのたて】―― 81,134

は

倍速の杖 ―― 【ばいそくのつえ】―― 69,99,140
ハイパーゲイズ ―― 【はいぱーげいず】―― 158
パ王 ―― 【ぱおう】―― 77,180
パオパ王 ―― 【ぱおぱおう】―― 86,180
パオパ王ーン ―― 【ぱおぱおーん】―― 180
白紙の巻物 ―― 【はくしのまきもの】―― 81,139
バクスイの巻物 ―― 【ばくすいのまきもの】―― 67,68,69,81,82,139
白発白中の腕輪 ―― 【はくはつはくちゅんのうでわ】―― 81,136
パコタン ―― 【ぱこたん】―― 184
パコレプキーナ ―― 【ぱこれぷきーな】―― 84,181
パコレプキン ―― 【ぱこれぷきん】―― 75,76,181
パコレプキング ―― 【ぱこれぷきんぐ】―― 181
パコレプキンの腕輪 ―― 【ぱこれぷきんのうでわ】―― 136
場所がえの杖 ―― 【ばしょがえのつえ】―― 67,68,69,81,99,140
ハッキョーイ ―― 【はっきょーい】―― 176
バットカンガルー ―― 【ばっとかんがるー】―― 77,182
バトルカウンター ―― 【ばとるかうんたー】―― 67,68,69,81,134
話の種 ―― 【はなしのたね】―― 99,138
バネ ―― 【ばね】―― 34,67,68,69,82,99
ハラヘッリオ ―― 【はらへっりお】―― 183
ハラヘリータ ―― 【はらへりーた】―― 86,183
ハラヘリーニョ ―― 【はらへりーにょ】―― 73,74,84,183
ハラヘリよけの腕輪 ―― 【はらへりよけのうでわ】―― 81,136
ハラベルト ―― 【はらべると】―― 183
番犬 ―― 【ばんけん】―― 204
ばん族の盾 ―― 【ばんぞくのたて】―― 61,67,68,69,81,82,134
引き上げの巻物 ―― 【ひきあげのまきもの】―― 67,68,69,139
引きよせの杖 ―― 【ひきよせのつえ】―― 81,82,99,140
秘剣カブラステギ ―― 【ひけんかぶらすてぎ】―― 133
ピコタン ―― 【ぴこたん】―― 73,76,184
ビックリの壺 ―― 【びっくりのつぼ】―― 69,81,142
ヒツジ神官 ―― 【ひつじしんかん】―― 73,74,75,84,185
一ツ目殺し ―― 【ひとつめごろし】―― 67,68,69,81,82,133
火ばしらの杖 ―― 【ひばしらのつえ】―― 67,68,69,81,82,140
ひまガッパ ―― 【ひまがっぱ】―― 84,86,186
ヒマキチ ―― 【ひまきち】―― 50
100万ギタン ―― 【ひゃくまんぎたん】―― 137
百発百中の腕輪 ―― 【ひゃっぱつひゃくちゅうのうでわ】―― 69,81,136
ヒョロオニ ―― 【ひょろおに】―― 200
封印の杖 ―― 【ふういんのつえ】―― 69,99,140
ふきとばしの杖 ―― 【ふきとばしのつえ】―― 67,68,69,81,99,140
ふきとばしの土偶 ―― 【ふきとばしのどぐう】―― 36,82
不幸の杖 ―― 【ふこうのつえ】―― 81,140
プチフェニックス ―― 【ぷちふぇにっくす】―― 187
復活の草 ―― 【ふっかつのくさ】―― 67,68,69,81,82,99,138
ふるまいカブリ ―― 【ふるまいかぶり】―― 194
分身の巻物 ―― 【ぶんしんのまきもの】―― 67,69,81,99,139
ベアボーグ ―― 【べあぼーぐ】―― 150
ベルトーベン ―― 【べるとーべん】―― 165
へんげの壺 ―― 【へんげのつぼ】―― 68,69,81,82,142
ボウヤー ―― 【ぼうやー】―― 74,76,188
ボーンドラゴン ―― 【ぼーんどらごん】―― 77,189
ポコタン ―― 【ぽこたん】―― 184
矛の盾 ―― 【ほこのたて】―― 81,134
ほぞんの壺 ―― 【ほぞんのつぼ】―― 67,68,69,81,142

ま

マーモ ― 【まーも】 ― 53
まがりの腕輪 ― 【まがりのうでわ】 ― 69,81,136
マグマゴーレム ― 【まぐまごーれむ】 ― 161
まじしおいやん ― 【まじしおいやん】 ― 84,162
まじしおの腕輪 ― 【まじしおのうでわ】 ― 67,68,69,81,82,136
まずそうなおにぎり ― 【まずそうなおにぎり】 ― 68,69,81,137
マゼゴン ― 【まぜごん】 ― 190
マゼモン ― 【まぜもん】 ― 84,190
マゼルン ― 【まぜるん】 ― 76,84,190
魔法消しの土偶 ― 【まほうけしのどぐう】 ― 36,82
マムル ― 【まむる】 ― 73,74,76,84,191
マルジロウ ― 【まるじろう】 ― 73,76,192
マルジロウ兄 ― 【まるじろうあに】 ― 84,192
マルジロウ父 ― 【まるじろうちち】 ― 192
丸太のワナ ― 【まるたのわな】 ― 34,67,68,69,82,99
三日月刀 ― 【みかずきとう】 ― 89,133
身がわりの土偶 ― 【みがわりのどぐう】 ― 36,82
見切りの盾 ― 【みきりのたて】 ― 81,134
水がめ ― 【みずがめ】 ― 81,82,142
水がれの巻物 ― 【みずがれのまきもの】 ― 81,82,99,139
Mr.ジャイロ ― 【みすたーじゃいろ】 ― 193
Mr.ブーン ― 【みすたーぶーん】 ― 74,84,193
Mr.ヘリコ ― 【みすたーへりこ】 ― 74,84,193
乱れ馬王 ― 【みだれうまおう】 ― 149
みどりトド ― 【みどりとど】 ― 86,179
ミノタウロス ― 【みのたうろす】 ― 170
ミノタウロスの斧 ― 【みのたうろすのおの】 ― 99,133
メガタウロス ― 【めがたうろす】 ― 170
めぐすり草 ― 【めぐすりそう】 ― 67,68,69,81,99,138
メッキの巻物 ― 【めっきのまきもの】 ― 81,139
メンベルス ― 【めんべるす】 ― 165
持ちかえりの巻物 ― 【もちかえりのまきもの】 ― 81,99,139
物知りの杖 ― 【ものしりのつえ】 ― 67,68,69,81,82,99,140
ものまね仮面 ― 【ものまねかめん】 ― 86,194
モンスターの壺 ― 【もんすたーのつぼ】 ― 99,142
モンスターのワナ ― 【もんすたーのわな】 ― 34,82

や

ヤギ司祭 ― 【やぎしさい】 ― 75,84,185
薬草 ― 【やくそう】 ― 67,68,69,81,99,138
ヤセオニ ― 【やせおに】 ― 85,200
ヤミキチ ― 【やみきち】 ― 73,74,195
ヤリ ― 【やり】 ― 68,69,81,133
よい岩 ― 【よいいわ】 ― 68,69,143
よい鬼よけ水 ― 【よいおによけみず】 ― 68,69,143
よい木 ― 【よいき】 ― 68,69,143
よい砂鉄 ― 【よいさてつ】 ― 68,69,143
よい土 ― 【よいつち】 ― 68,69,143
妖刀かまいたち ― 【ようとうかまいたち】 ― 67,68,69,81,82,133
よくきき草 ― 【よくききそう】 ― 69,81,82,99,138
ヨロイグモ ― 【よろいぐも】 ― 77,84,196

ら

落石のワナ ― 【らくせきのわな】 ― 34,67,69,82
ラシャーガ ― 【らしゃーが】 ― 163
リク ― 【りく】 ― 52

わ

ワナけしの巻物 ― 【わなけしのまきもの】 ― 81,139
ワラドール ― 【わらどーる】 ― 84,197
割引券 ― 【わりびきけん】 ― 137
ワルキチ ― 【わるきち】 ― 76,84,195
ンドゥバ ― 【んどぅば】 ― 73,74,84,198

不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来！　シレン城！
テクニカルガイドブック

2000年11月1日　初版発行

発行人/編集人	浜村弘一
副編集人	野田　稔
編集長	坂本武郎
副編集長	澄田雅範
発行所	株式会社エンターブレイン 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 電話03-5433-7850（営業局）
編集	高橋　豪（ファミ通書籍編集部）
構成・執筆	有限会社チョップ 四家秀一/尾高　祐/斎藤中雄/増田道行/田村匡章
データ協力	石田浩隆/田中伸也/佐藤健夫
デザイン監修・装丁	早房君枝（ファミ通書籍編集部）
レイアウト	奥田桜子
イラスト	杉山真理
インタビュー撮影	尹　哲郎
CG制作	泉　隆則
デザイン協力	株式会社あとらす二十一
図版提供	美術書出版株式会社　芸艸堂
編集協力	渡邉悟朗/勝木理夫（ファミ通書籍編集部）
業務部	高橋敦子
印刷	共立印刷株式会社

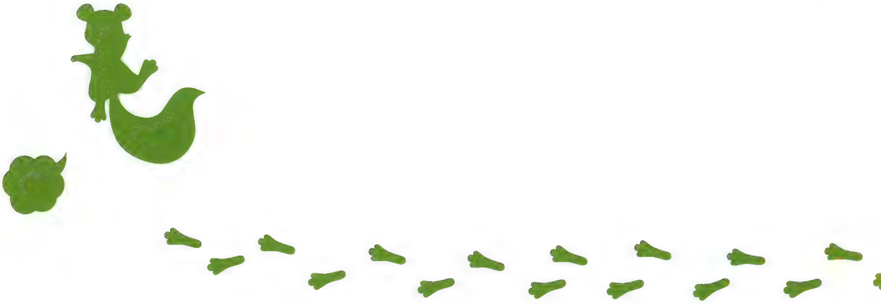
■本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

■本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承くださいませ。

©2000 CHUN SOFT/すぎやまこういち　販売：任天堂株式会社
©2000 Enter Brain, Inc.

ニンテンドウ64は任天堂の登録商標です。

定価はカバーに表示してあります。
ISBN 4-7577-0243-4
●1191085
Printed in Japan



◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! パーフェクトガイド	1400円
SDガンダム ジージェネレーション ゼロ コンプリートガイド	1500円
ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド	1200円
エターナルリング 公式ガイドブック	1200円
俺の屍を超えてゆけ 公式指南書-ソノ血、絶ヤサヌ為ニ-	1400円
カードヒーローキワメるぜ!! ガイドブック	850円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜コンプリートガイド	1400円
機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… コンプリートガイド	1000円
クラッシュ・バンディクー3 てくてくワールドツアーガイド	950円
グランツーリスモ2公式ガイドブック ザ・ベスト・ナビゲーター	1500円
グランディアⅡ オフィシャルガイドブック	1200円
建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!公式ガイドブック	1100円
サクラ大戦公式ガイド 戦闘篇＜改訂版＞	1200円
サクラ大戦公式ガイド 恋愛篇＜改定版＞	1200円
さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち コンプリートガイド	1200円
サルゲッチュ公式ガイド かんぺきゲットぶっく	1100円
シェンムー 一章 横須賀ワールドガイダンス	1500円
スーパーロボット大戦α コンプリートガイド	1400円
スキャンダル オフィシャル ガイドブック	1100円
ストリートファイターⅢサードストライクファイトフォーザフューチャー公式ガイドブック	1400円
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面のすべて	1100円
ダービースタリオン99全書	1500円
ダビつく ダービー馬をつくろう! パーフェクトガイドブック	1400円
ディノクライシス 公式ガイドブック	1200円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック	1200円
テイルズ オブ ファンタジア オフィシャルガイドブック	1200円
デビルサマナーソウルハッカーズのすべて Revision	1400円
電車でGO! プロフェッショナル仕様公式ガイドブック	1600円
トゥハート 公式ガイドブック -The Essence of To Heart-	1200円
バイオハザード コード:ベロニカ公式ガイドブック	1200円
バイオハザード3 ラストエスケープ 公式ガイドブック 完全征服編	1300円
バイオハザード3 ラストエスケープ 公式ガイドブック 脱出遂行編	1100円
ファイアーエムブレムトラキア776パーフェクトガイドブック	1300円
ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの 公式ガイドブック悟之書	1300円
ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの 公式設定資料集	1400円
ブレス オブ ファイヤⅣ うつろわざるもの 公式ガイドブック導之書	900円
プロ野球チームをつくろう! コンプリートガイド 完全解明編	1300円
ベイグラントストーリー 完全ガイドブック	1200円
ペルソナ2 罪 公式Masters Guide	1300円
ペルソナ2 罪 公式ガイドブック完全版	1300円
ペルソナ倶楽部2 Innocent Sin World	1300円
ぼくのなつやすみ 公式ガイドブック 空が高かったあの頃	950円
ポケットモンスター金・銀 ワールド大百科	680円
ポケットモンスター金・銀 ポケモン大全集	950円
ポポロクロイス物語Ⅱ 公式ガイドブック	1100円
マーヴルvs.カプコン2 ニューエイジオブヒーローズ 公式ガイドブック	950円
マリーのアトリエGB&エリーのアトリエGB 公式ガイドブック	1000円
みんなのゴルフ2 公式ラウンドガイド	1300円
メタルギアソリッド コンプリートガイド	1200円
ランナバウト2 公式ガイドブック	1200円
リッジレーサーV オフィシャルガイドブック	1000円
レジェント オブ ドラグーン 公式ガイドブック	1300円
ワイルドアームズ 2ndイグニッション コンプリートガイド	1300円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7577-0243-4

C0076 ¥1200E

9784757702431

1920076012006

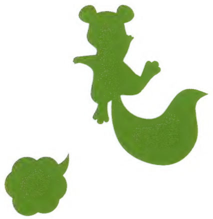
エンターブレイン

定価 本体1200円 +税

ファミ通

不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！ テクニカルガイドブック

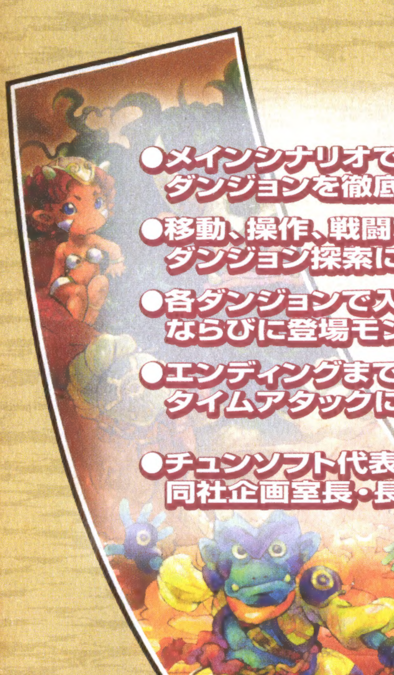
enter brain



不思議のダンジョン　風来のシレン2　鬼襲来！シレン城！　テクニカルガイドブック

◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! パーフェクトガイド ……………1400円
SDガンダム ジージェネレーション ゼロ コンプリートガイド ……………1500円
ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド ……………………………1200円
エターナルリング 公式ガイドブック ………………………………………1200円
俺の屍を超えてゆけ 公式指南書-ソノ血、絶ヤサヌ為ニ- …………1400円
カードヒーローキワメるぜ!! ガイドブック ……………………………………850円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜コンプリートガイド 1400円
機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… コンプリートガイド ……1000円
クラッシュ・バンディクー3 てくてくワールドツアーガイド …………………950円
グランツーリスモ2公式ガイドブック ザ・ベスト・ナビゲーター ………1500円
グランディアⅡ オフィシャルガイドブック …………………………………1200円
建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!公式ガイドブック …………………1100円
サクラ大戦公式ガイド 戦闘篇＜改訂版＞ ………………………………1200円
サクラ大戦公式ガイド 恋愛篇＜改定版＞ ………………………………1200円
さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち　コンプリートガイド ……………1200円
サルゲッチュ公式ガイド かんぺきゲットぶっく ……………………………1100円
シェンムー 一章 横須賀ワールドガイダンス ………………………………1500円
スーパーロボット大戦α コンプリートガイド …………………………………1400円
スキャンダル オフィシャル ガイドブック ………………………………………1100円
ストリートファイターⅢサードストライクファイトフォーザフューチャー公式ガイドブック…1400円
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面のすべて ……………………………………1100円
ダービースタリオン99全書 ………………………………………………………1500円
ダビつく ダービー馬をつくろう! パーフェクトガイドブック ……………1400円
ディノクライシス 公式ガイドブック ……………………………………………1200円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック ……………………1200円
テイルズ オブ ファンタジア オフィシャルガイドブック ……………………1200円
デビルサマナーソウルハッカーズのすべて Revision ………………………1400円
電車でGO! プロフェッショナル仕様公式ガイドブック ………………………1600円

ISBN4-7577-0243-4
C0076 ¥1200E
9784757702431
1920076012006
エンターブレイン
定価 本体1200円 +税



●メインシナリオであるシレン城建築から鬼ヶ島遠征までのダンジョンを徹底攻略

●移動、操作、戦闘など
ダンジョン探索には欠かせない基礎知識を徹底紹介

●各ダンジョンで入手することのできるアイテム類、
ならびに登場モンスターを網羅したデータリストを掲載

●エンディングまでのクリアタイムを競う
タイムアタックに役立つテクニックを紹介

●チュンソフト代表取締役・中村光一氏と
同社企画室長・長畑成一郎氏のインタビューを収録

©2000 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

ファミ通

不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！ テクニカルガイドブック

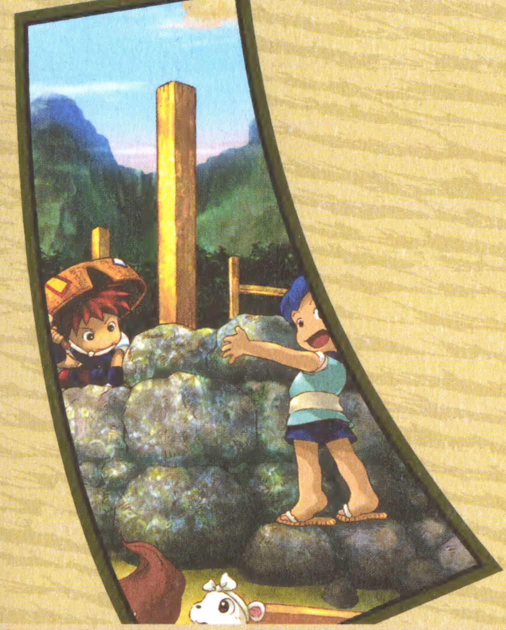
enterbrain

不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来！シレン城！
テクニカルガイドブック

混乱には知恵を。
恐れには勇気を。

シレン城建築から鬼退治まで！ すべての風来人必見の一冊。

大丈夫(だいじょうぶ)。
ファミ通の攻略本だよ。



不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！ テクニカルガイドブック

©2000 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

●メインシナリオであるシレン城建築から鬼ヶ島遠征までのダンジョンを徹底攻略

●移動、操作、戦闘などダンジョン探索には欠かせない基礎知識を徹底紹介

●各ダンジョンで入手することのできるアイテム類、ならびに登場モンスターを網羅したデータリストを掲載

●エンディングまでのクリアタイムを競うタイムアタックに役立つテクニックを紹介

●チュンソフト代表取締役・中村光一氏と同社企画室長・長畑成一郎氏のインタビューを収録

ニカルガイドブック

enter brain

ブック

混乱には知恵を。恐れには勇気を。

シレン城建築から鬼退治まで！ すべての風来人必見の一冊。

大丈夫(だいじょうぶ)。ファミ通の攻略本だよ。

不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！ テクニカルガイドブック